КЛУБ С КОМПЬЮТЕРОМ НА ТЫ+

№3, 2011

Подписной индекс в каталоге «Почта России» 11527

ОБЗОР HIGHSCREEN COSMO. САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ ANDROID

НОУТБУК ДЛЯ ТУРИСТА – КАК НЕ УТОПИТЬ ТЕХНИКУ

ГРЕЙС ХОППЕР – КОМПЬЮТЕРНЫЙ АДМИРАЛ

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

УРОКИ PHOTOSHOP: СОЗДАНИЕ АВАТАРА

СОДЕРЖАНИЕ

НОВОСТИ HI-TECH 2

ОБЗОР ПРОДУКТА 4

Highscreen Cosmo. Самый недорогой Android в России

ТЕМА НОМЕРА 8

Ноутбук для туриста

ЛЮДИ В ТЕМЕ 12

Наша бабушка – адмирал

НА ДИСКЕ 16

Чарма – Игра Зума

Время спешить. История Николь – Игры успех

OziExplorer 3.95.4n

УРОКИ 17

Секреты Photoshop

ПОДПИСКА 21

SETTING 22

Новые технологии. «Синяя птица»

ТАЙНЫ ИНТЕРНЕТА 25

Премия для хакера

Смартфон Facebook

ОБЗОР ПРОДУКТА 26

Технология Mirasol против Triton и Pixel Qi

ИГРОВОЙ КЛУБ 30

Test Drive Unlimited

«Осада Онлайн»

Подробности о Battlefield 3

Fujitsu представляет компьютерную мышь, изготовленную из биоразлагаемых материалов

Компания Fujitsu представила первую в мире компьютерную мышь, в которой пластмассы полностью заменены на биологически разлагаемые материалы. Благодаря использованию возобновляемых материалов вместо пластмасс, эта мышь с маркировкой ECO на 100% пригодна для переработки.

При изготовлении мыши Fujitsu M440 ECO вместо пластмасс применяются экологически безопасные биополимеры ARBOFORM и BIOGRADE. Эта модель дополняет линейку аксессуаров на базе биологически разлагаемых материалов, в которой уже представлена клавиатура KBPC PX ECO. Благодаря внедрению новых материалов, можно исключить из производственного процесса вещества на нефтяной основе, такие как реактопласты и поливинилхлорид.

Модель ECO выглядит как обычная мышь из пластмассы, а оптический датчик с разрешением 1000 точек на дюйм обеспечивает высокую точность позиционирования.

Мышь M440 ECO уже доступна в странах Европы, Ближнего Востока и Африки. В России цена мыши составит около 700 рублей.

«Клуб С компьютером на Ты плюс» №3, 2011 год
Газета зарегистрирована в МПТР РФ
Свидетельство ПИ № ФС77-34618
Учредитель и издатель: ООО «Издательство «Арбуз»
Главный редактор – зам.ген. директора: Лилия Мухаметшина
Редактор: Лидия Луканова
Корректор: Денис Маслов
Дизайн и верстка: Ирина Панфетова
Служба распространения: т. (831) 275-98-66, arbuz@r52.ru
Распространяется в киосках «Роспечать» и через других распространителей
Отпечатано в ООО «ВЕСКО», г. Нижний Новгород, ул. Ларина, 7. Тел. (831) 275-83-08
Адрес издательства: 603152, г. Нижний Новгород, а/я 38, ООО «Издательство «Арбуз»,
Рекламный отдел: тел. (831) 275-87-71

Адрес для писем: 603152, г. Нижний Новгород, ул. Ларина, 7, а/я 38, ООО «Издательство «Арбуз» ,
тел. (831) 275-98-66
факс (831) 275-87-71
Заказ №378 Тираж 35154 экз.

Подписано в печать 16.02.2011 г. в 14.00
Дата выхода 01.03.2011 г.

Приглашаем распространителей на взаимовыгодных условиях – тел. 275-98-66

При использовании материалов ссылка обязательна
Редакция вправе публиковать любые присланные в свой адрес произведения, письма и обращения читателей. Факт пересылки их в редакцию означает согласие автора на использование их в любой форме и любым способом в изданиях ООО «Издательство «Арбуз». Редакция оставляет за собой право литературной обработки писем перед публикацией. Материалы и фотографии не возвращаются. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Ученые отправят в космос мобильный телефон

Специалисты компании Surrey Satellite Technology Limited (SSTL) намерены проверить, будет ли работать современный мобильный телефон на орбите. Для этого они собираются через несколько месяцев отправить в космос смартфон, при помощи которого эксперты попытаются управлять 30-сантиметровым спутником и сделать фотографии Земли.

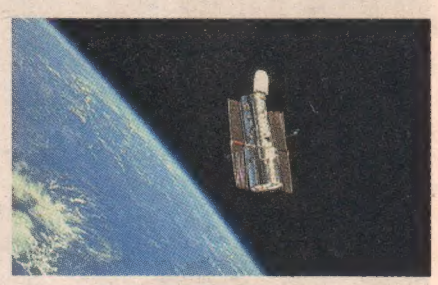
В настоящее время неизвестно, какой именно телефон это будет, но известно, что работает он под управлением операционной системы Google Android. Напомним, что ранее Google уже запускал смартфон Nexus S на воздушном шаре на 18-километровую высоту.

Как сообщает BBC, запуск намерены предпринять специалисты из SSTL, а также исследователи Космического центра университета графства Саррей, в котором находится Гилфорд. Миссия получила название STRaND-1 (Саррей: подготовительно-исследовательская наноспутниковая демонстрация).

Стоит отметить, что основную часть работы участники проекта выполнили в свое свободное время, и при этом телефон, который они используют, – это стандартная модель смартфона, который продается в обычном магазине и стоит меньше 300 фунтов стерлингов (450 долларов).

Телефон будет запущен таким, какой он есть, безо всяких модернизаций. Однако огромные перепады температуры и жесткое радиационное облучение, обычные для космоса условия, вынуждают исследователей поместить телефон в специальный футляр с отверстием, через которое на мир сможет глядеть встроенная в телефон камера.

Сам телефон «звонить домой» не станет: сообщения и картинки будут отправляться на Землю при помощи радиосигнала, который свяжет спутник с центром управления.



Тайны Гагарина скоро будут раскрыты

По словам заместителя генерального директора ФГУП «Центральный научно-исследовательский институт машиностроения» (ЦНИИМАШ) Олега Клишева, в 2011 году будет издано собрание рассекреченных документов, имеющих отношение к полету Юрия Гагарина.

Данная публикация приурочена к 50-летию первого полета в космос. Также в связи с этим юбилеем в России и других странах пройдут различные праздничные мероприятия, конференции и встречи с людьми, принимавшими участие в подготовке полета.

Юрий Алексеевич Гагарин – летчик-космонавт СССР, Герой Советского Союза, полковник, первый человек, совершивший полет в космическое пространство. Родился 9 марта 1934 года в деревне Клушино Гжатского района Западной области РСФСР (ныне Гагаринский район Смоленской области), неподалеку от города Гжатск (ныне Гагарин). По происхождению является выходцем из крестьян: его отец, Алексей Иванович Гагарин (1902-1973), – плотник; мать, Анна Тимофеевна Матвеева (1903 – 1984), – работала на молочнотоварной ферме.

12 апреля 1961 года с космодрома Байконур впервые в мире стартовал космический корабль «Восток» с пилотом-космонавтом Юрием Алексеевичем Гагариным на борту. За этот подвиг ему было присвоено звание Героя Советского Союза, а начиная с 12 апреля 1962 года день полета Гагарина в космос был объявлен праздником – Днем космонавтики.

27 марта 1968 года Ю. А. Гагарин погиб при невыясненных обстоятельствах вблизи деревни Новоселово Киржачского района Владимирской области во время одного из тренировочных полетов на самолете МиГ-15УТИ вместе с военным летчиком В. С. Серегиным. Похоронен у Кремлевской стены на Красной площади.

ОБЗОР HIGHSCREEN COSMO. САМЫЙ НЕДОРОГОЙ ANDROID В РОССИИ

В линейке Android-смартфонов, которые продаются в России, практически нет других сбалансированных недорогих устройств, кроме хитового LG GT540 Optimus и его продолжения Optimus One. В их тени находятся большинство конкурирующих продуктов, в частности очень противоречивая серия Samsung Galaxy (модели Fit S5670 и Mini S5570) с некачественными QVGA экранами и отсутствием кодеков для воспроизведения видео. Выйти с хорошим предложением не так легко, и тут свобода действий оказывается у тех компаний, которые могут активно играть с ценой, не сильно занижая при этом характеристики.

Одним из таких смартфонов оказывается недавно представленный Highscreen Cosmo. Приятный на вид аппарат выделяется дизайном, новой версией ОС (Android 2.2), стандартной для своего класса функциональностью, хорошим экраном с разрешением HVGA (320x480 точек) и поддержкой мультитач, а также очень низкой ценой. Предыдущий смартфон Highscreen (модель Nano под управлением Windows Mobile 6.5) была интересна за счет самой низкой в своем сегменте цены, в то время как дизайн и характеристики были на среднем уровне. В случае с Cosmo на хороший уровень подтянули и дизайн, аппарат не выглядит безлико, и функциональность. Компании «Вобис», которой и принадлежит бренд Highscreen, удалось выпустить вполне интересное и конкурентоспособное решение. Рассмотрим его подробнее...

ДИЗАЙН, УДОБСТВО

Как и большинство смартфонов, Highscreen Cosmo выполнен в классическом форм-факторе: аккуратный, довольно тонкий (13 мм) моноблок, габариты которого вполне

стандартны для этого сегмента. Линевая панель глянцевая, торцы выполнены из гладкого пластика серо-коричневого цвета, задняя панель – матовый soft-touch. Хорошее разнообразие материалов и фактур, аппарат не кажется недорогим, дизайн оригинальный, запоминающийся.

Все торцы скруглены, в руке аппарат кажется компактнее, чем он есть на самом деле, хотя при таких габаритах 3,2-дюймовый экран смотрится не слишком пропорциональным, сверху осталось довольно много места. Элементы управления выполнены спорно, это сенсорная панель под экраном, которая смотрится очень стильно, но в использовании требует привыкания. Набор традиционный: Меню, Домой, Поиск и Возврат. Нажатия на сенсорные клавиши подтверждаются вибрацией, так что управление вполне интуитивно. Естественно, у клавиш имеется подсветка, она яркая и равномерная.

Крышка аккумуляторного отсека матовая, с soft-touch покрытием, она крепится очень хорошо, люфт и зазоры отсутствуют. На задней поверхности располагается объектив камеры (3,2 Мп, без автофокуса и вспышки). Слот для карты памяти находится под аккумулятором, горячей замены, к сожалению, нет. Как и положено, имеется 3.5 мм аудиоразъем (сверху) и mini-USB в нижнем торце. Последний поддерживает Mass Storage, а значит аппарат можно подключать к компьютеру без драйверов.

Одна из главных фишек Highscreen Cosmo – световой индикатор в нижнем торце, он светится разными цветами при зарядке, звонке, пропущенных событиях. В настройках можно выставить множество параметров, от цвета (красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, розового и фиолетового) до события, а также рисунок, характер свечения. Мигание можно и отключить, если вам оно будет мешать. Очень похожую реализацию мы видели в LG KC560, в том телефоне светомузыка и индикация также была ключевым моментом.

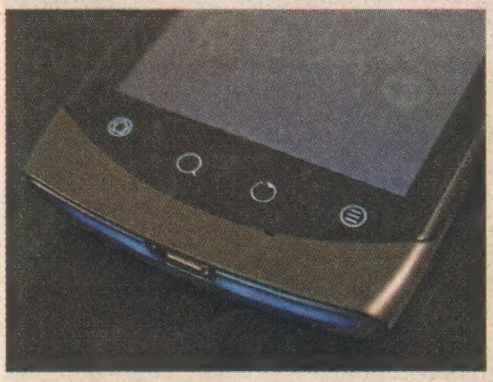
Посмотрим на настройки светового индикатора:

ЭКРАН

Экран модели очень неплохой для бюджетного устройства, емкостный с разрешением HVGA (320x480 точек), имеется и поддержка мультитач. Яркость и контрастность для TFT типичные, а вот углы обзора порадовали. Поверхность экрана традиционно маркая, стекло приходится часто протирать от загрязнений, а защитный материал – стеклопластик, устойчивый к появлению царапин.

В целом, если сравнивать экран Highscreen Cosmo с конкурентами, то это лучший элемент в сегменте до 8 тысяч рублей. Сравнимый по стоимости LG Optimus GT540 обладает резистивной матрицей и меньшим размером, а такой же Optimus One стоит уже 10 тысяч рублей. В более дорогих устройствах Samsung Galaxy Fit, Galaxy Mini, i5500 используются некачественные QVGA экраны, работать с которыми очень сложно, зернистость слишком высока.

АККУМУЛЯТОР



Стандартный аккумулятор обладает емкостью 1500 мА/ч, что вполне стандартно. По заявлению производителя, в режиме разговора аппарат способен продержаться на протяжении 8 часов (3G), в режиме ожидания до 440 часов, ну а в реальной жизни аппарат живет около 1,5-2 дней, в зависимости от частоты использования функций. Показатели очень неплохие для Android-смартфонов, которые обычно с трудом выдерживают световой день.

КОММУНИКАЦИИ, ПАМЯТЬ, GPS

Аппарат работает на платформе Qualcomm MSM7227, частота процессора составляет 600 MHz. Точно такие же характеристики у многих других моделей типа Sony Ericsson X8, HTC Legend и прочих, так что использование этой аппаратной платформы в недорогом смартфоне – большой плюс. За счет этого интерфейс по впечатлениям быстрый, к скорости работы аппарата не придраться. Чипсет включает в себя беспроводные модули, а также графический ускоритель, все параметры стандартны.

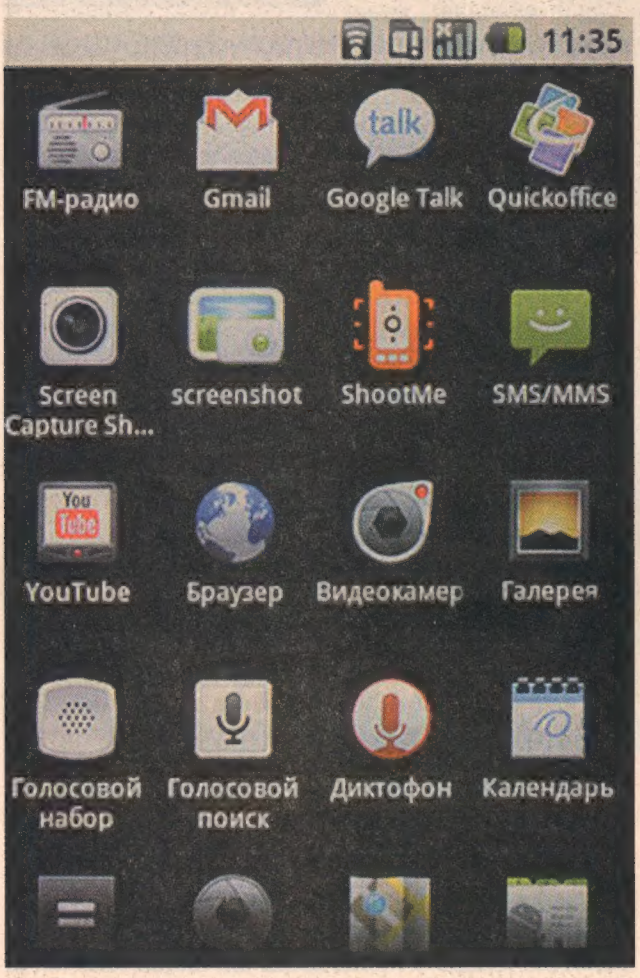
Аппарат рассчитан на работу в сетях GSM 850/900/1800/1900, поддерживает GPRS/EDGE, плюс 3G. Беспроводная связь представлена модулем Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate), а также Wi-Fi (b/g). Они работают предельно корректно, нареканий нет.

Функции памяти в аппарате стандартны для недорогих Android, в частности имеется 256 Мб RAM и 512 Мб памяти для устанавливаемых приложений, что сравнимо с LG Optimus, например.

Картография заслуживает внимания, Highscreen Cosmo будет комплектоваться навигацией iДА в дополнение к Google Maps. Это хорошо, прежде всего, полноценной turn-by-turn навигацией, подробными картами от Navteq, которые хранятся в памяти аппарата, их не приходится постоянно скачивать из сети и тратить деньги за GPRS-трафик. Хороший бонус за такую цену, одним словом.

ИНТЕРФЕЙС, НАБОР ПО

Highscreen Cosmo управляется версией ОС Android 2.2, это последняя версия, используемая в



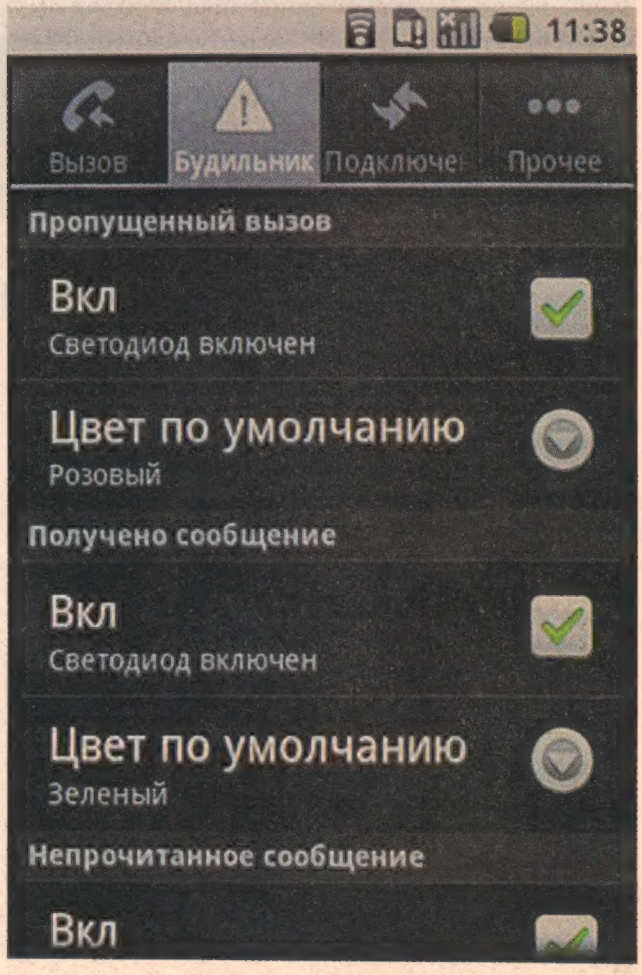
устройствах, которые продаются в России. Об обновлении до 2.3 пока информации нет. Интерфейс Cosmo – это стандартный Android, тут нет собственной оболочки, но для версии 2.2 и выше ее наличие не так критично, как для более старых продуктов. Набор иконок стандартен для Android 2.2, они выглядят приятно, ну а при желании вы можете установить и другую оболочку, например Slide Screen, красивую виртуальную клавиатуру от HTC – все это делается легко и быстро, это плюс платформы Android.

Как обычно, на каждый рабочий стол (их в аппарате 5) можно вынести стандартные для Android ярлыки, папки и другие виджеты. При удержании кнопки меню можно посмотреть миниатюры рабочих столов, это стандартная функциональность версии 2.2. В аппарате предустановлен офисный пакет: Documents ToGo, предназначенный для просмотра и редактирования (в случае покупки полной версии программы) документов Word, Excel, презентаций и так далее. Опции все стандартные, Android полностью стандартный, описывать его не будем.

Мультимедия также ничем необычным не выделяется, тут неплохое качество звука, хотя до флагманов, естественно, недотягивает. Но и ценовая категория другая. Что радует – это полная поддержка Flash в браузере (чего нет даже у LG Optimus One и смартфонов Samsung Galaxy family). Кстати, на официальном форуме бренда Highscreen также выложена инструкция для получения root-доступа, который позволяет пользователям самостоятельно модифицировать программное обеспечение смартфона.

КАМЕРА

Камера в Highscreen Cosmo простая, 3,2 мегапикселя, без автофокуса. Используется CMOS-сенсор, максимальное разрешение снимка составляет 2048x1536 точек. Запускается приложение съемки достаточно быстро, на это уходит меньше секунды. Интерфейс традиционно альбомный и очень простой, на экране в режиме видоискателя есть только полоса зуммирования и яркости, и виртуальная кнопка съемки. Прочих настроек немного, в их числе выбор разрешения (3,2 Мп, 2 Мп, 1,3 Мп, 640x480), эффекта, яркости и контрастности, качества JPEG.



МНЕНИЕ MAIL.RU

Highscreen Cosmo – приятный бюджетный аппарат с оригинальным дизайном, хорошим качеством сборки и материалов, стандартным функциональным набором (Wi-Fi, GPS, HVGA-экран и так далее). Смартфон долго работает на фоне других Android (больше светового дня), у него версия Android 2.2, мультитач и поддержка Flash в браузере. В общем, очень неплохой выбор менее, чем за 8 тысяч рублей. Естественно, с раскрученным бестселлером LG Optimus соперничать очень сложно, но у остальных смартфонов в этом ценовом сегменте (типа брендированных Android от МТС, Билайн, а также Acer, Samsung) Highscreen Cosmo явно выигрывает.

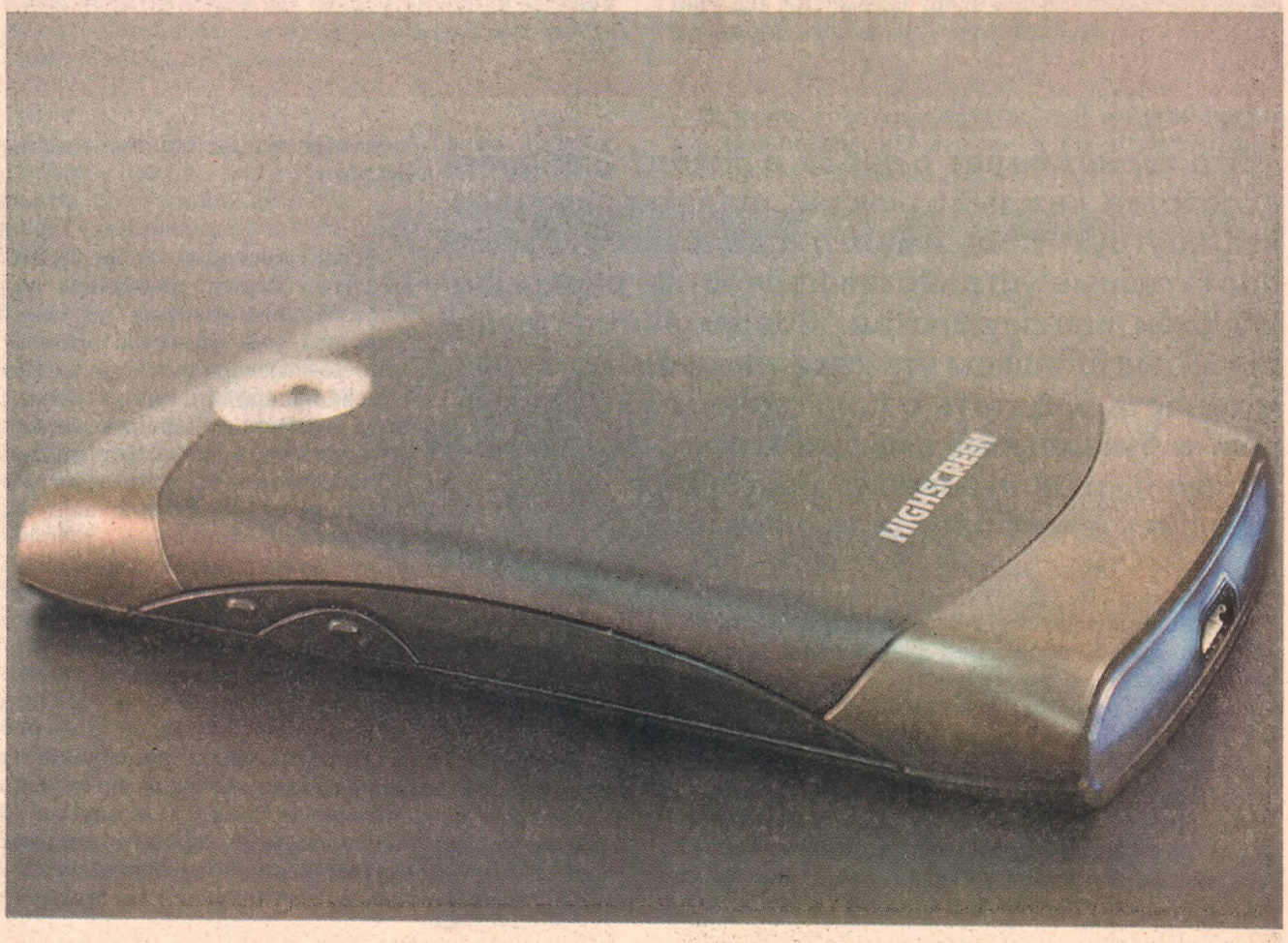
Да, у аппарата нет фирменной оболочки, но с учетом версии 2.2 это не так критично. Что еще не очень понравилось, так это качество динамика (полифонический и разговорный динамики совмещены в одном, он находится над экраном), и качество снимков, с учетом неавтофокусной камеры. В остальном аппарат вызывает позитивные эмоции, которые дополняются навигационной программой iДА в комплекте, и действительно удачным для бюджетника дизайном. Аппарат уже в продаже, цена, как я уже говорил, составляет 7 890 рублей в магазине Вобис.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- ✓ Сети: GSM/GPRS/EDGE (850/900/1800/1900 МГц), HSDPA (900/2100 МГц)
- ✓ ОС: Android 2.2 + сервисы Google (Market)
- ✓ Процессор: Qualcomm MSM7227, 600 МГц

- ✓ Дисплей: TFT, 3,2» сенсорный, емкостный с разрешением 320x480 точек, 16М цветов
- ✓ Камера: 3,2 Мп без автофокуса
- ✓ Память: ПЗУ 512 МБ, ОЗУ 256 МБ, слот для карт памяти формата microSD
- ✓ Навигация: GPS, картография Google Maps и iДА
- ✓ Коммуникации: Wi-Fi 802.11b/g (DLNA), Bluetooth 2.1 + EDR (A2DP), micro-USB
- ✓ Аккумулятор: Li-Ion, 1500 мАч
- ✓ Время работы: в режиме разговора до 8 часов, в режиме ожидания до 440 часов
- ✓ Размеры: 110 x 58 x 13 мм
- ✓ Начало продаж в России: уже в продаже
- ✓ Цена в России: 7 890 руб.

Антон Спиридонов, spiridonov@corp.mail.ru



НОУТБУК ДЛЯ ТУРИСТА

Что турист берет с собой в поход? Это знает с детства каждый: рюкзак, палатку, котелок, и... ноутбук! Ведь именно в полевых условиях портативные устройства полностью раскрывают свои преимущества. Современные технологии, не слишком утяжеляя рюкзак, дают возможность работать с полноценным компьютером в буквальном смысле в лесу, под елкой. Конечно, использование ноутбука в походных условиях имеет свои особенности...

В наши дни человек получил возможность захватить с собой в лес или на речку мобильный компьютер. Но ноутбук – довольно дорогой и хрупкий предмет. Стоит ли рисковать его утратой во время похода? Какой ноутбук взять с собой? Маленький легче нести, но с ним неудобно работать. Большой имеет мощную батарею, но тяжел и неэкономичен. Защищенный ноутбук очень надежен, но громоздок и дорог. Чтобы дать ответы на эти вопросы, рассмотрим задачи, решаемые при помощи мобильного компьютера в походе, и опасности, подстерегающие ноутбук во время него.

ДЛЯ ЧЕГО ТУРИСТУ НОУТБУК?

Если отвлечься от профессиональных задач, требующих использования ноутбука на свежем воздухе, функции мобильного компьютера в походе можно условно разделить на три группы: ввод и хранение информации, навигация и связь, развлечения. Для осуществления всех этих функций электронная промышленность предлагает отдельные устройства: навигаторы, мобильные телевизоры, записные книжки. Ноутбук же – универсальный инструмент, способный в той или иной мере заменить их все. Остановимся на функциях компьютера в походе подробнее.

ВВОД И ХРАНЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Ноутбук может стать основным инструментом для ввода и хранения данных в походных условиях. Человек отправляется в поход или экспедицию именно за новой информацией – будь то геодезические метки, впечатления или просто новые идеи. Их можно записывать ручкой в блокнот, но с ноутбу-

ком гораздо удобнее: не нужно позже в стационарных условиях разбирать каракули и заносить данные в компьютер. Для ввода информации мобильный компьютер должен иметь комфортные устройства ввода. Если пометки необходимо делать буквально на ходу, лучший вариант – Tablet PC с сенсорным дисплеем. Например, Rugged Tablet PC tr3000 от компании HP (www.hp.com) – дисплей 8,4", масса – 1,7 кг. Для работы «в поле» эта модель удобна защищенным исполнением, предохраняющим планшетник от воздействий внешней среды, но цена его весьма негуманна, несмотря на то, что выпущена модель уже достаточно давно. Еще вариант этого формфактора – iPad, он с трудом может быть назван полноценным ноутбуком, хотя мощная батарея и встроенный GPS модуль могут очень пригодиться на выезде. Также его плюс это присутствующий в некоторых комплектациях 3g модем.

Если есть возможность установить компьютер на ровную поверхность, удобнее пользоваться клавиатурой обычного ноутбука. Это пока дешевле, чем планшет, для ввода информации не нужна большая мощность, и для походов можно приобрести б/у ноутбук.

Если вы берете в поход цифровую камеру, ноутбук – идеальное место для хранения огромного количества фотоснимков. Нужно лишь подумать о вместительном жестком диске и удобстве переноса на него файлов из фотоаппарата. Для этого ноутбук должен быть оснащен портом USB или кардридером для флэш-карт подходящего формата. Также неплохо, чтобы все отверстия имели заглушки и в корпусе было как можно меньше швов, чтобы в них ничего не забивалось.

СВЯЗЬ И НАВИГАЦИЯ

Серьезный повод для того, чтобы взять ноутбук с собой в поход – необходимость связи с внешним миром. Если турист находится в зоне действия сети сотовой связи, то организовать доступ в Интернет очень просто. Особенно если есть GPRS-телефон. Подключение к Сети даст возможность пользоваться не только электронной почтой, но и загружать необходимые сведения, такие как, например, определитель съедобных грибов или рецепт двойной ухи. Для фанатов мобильного Интернета, возможно, удачной моделью покажется Acer ASPIRE 5810TG-734G32Mi, хотя он и не оснащен 3G модулем, но зато выигрывает в цене, сейчас она порядка 25 000 рублей. Рынок показал, что гораздо перспективнее GPRS-решения, выполненные в виде дополнительных устройств – их можно подключить к любому компьютеру.

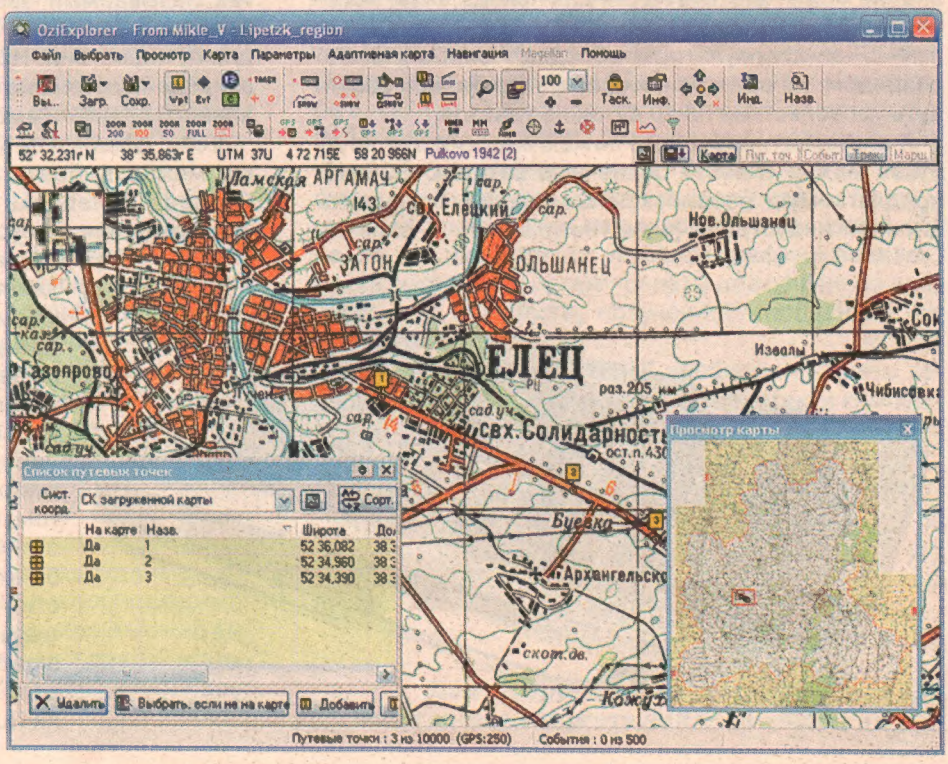
Даже если сотовая связь недоступна, оснащение ноутбука навигационным модулем GPS (не путать с GPRS) не позволит туристу заблудиться в чужом городе или глухом лесу. Принимая радиосигналы навигационных спутников, такой прибор покажет свое нахождение на специальной топографической карте, загруженной в ноутбук. GPS-приемники, подключаемые к ноутбуку, имеют различные интерфейсы. Например, устройство BU-303, предлагаемое компанией GlobalSat Technology Corporation (www.globalsat.com), выполнено в так называемом формате GPS Mouse. Оно действительно похоже на мышь и подключается к компьютеру через USB-порт. В этом же формате выполнен GPS-модуль Garmin GPS 35 (www.garmin.com). Устройства такого типа, как правило, снабжены магнитным основанием для крепления на крыше автомобиля.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Для большинства путешественников турпоходы – это не работа, а отдых. Почему бы не дополнить его компьютерными развлечениями: играми, просмотрами телепередач или DVD-фильмов? Особенно выручает ноутбук в путешествиях с детьми. Усадив ребенка за компьютер, можно хотя бы ненадолго отвлечься от контроля местонахождения любимого чада. Нужно учитывать, что ноутбуки, пригодные для развлечений, должны обладать определенным уровнем мощности, а это означает относительно большую массу и небольшое время работы от батарей. Стандартной батареи, как правило, хватает для просмотра одного-двух полнометражных фильмов, либо на пару уровней игры.

ЧТО УГРОЖАЕТ НОУТБУКУ ТУРИСТА?

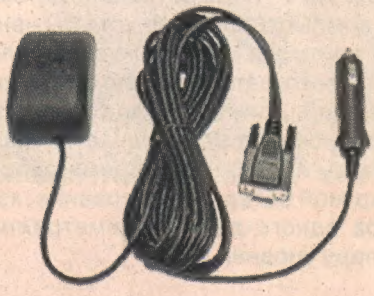
Условия, в которых электронная техника оказывается в походе, нормальными для обычного компьютера не назовешь. Даже ноутбуки, все узлы ко-



торых проектируются с учетом защиты от вибрации, рассчитаны, как правило, на использование внутри помещений или транспортных средств. Поэтому пользователь мобильного компьютера в походных условиях сталкивается с целым рядом проблем, которые, впрочем, вполне преодолимы.

ОТСУТСТВИЕ ЭЛЕКТРОСЕТИ

Пожалуй, это самая важная проблема, ограничивающая использование ноутбука в походе. Если рядом есть жилье, где хотя бы иногда можно подключаться к розетке, или путешествие совершается на автомобиле, проблема разрешается сама собой – редкая компьютерная фирма не предлагает автомобильных адаптеров питания, устанавливающихся в прикуриватель. Если же этого нет, можно попытаться обойтись собственными батареями ноутбука. Конечно, при этом предпочтение стоит отдавать экономичным моделям, построенным, например, на платформе Centrino. Ультрапортативные ноутбуки семейства MSI Wind с мощной шестиячеечной батареей могут работать без подзарядки в течение рабочего дня (до 7,5 часов). При использовании специальной дополнительной батареи это время возрастает до 10 часов. Несмотря на большие дисплеи (до 15,1"), аналогичные результаты показывают и мобильные компьютеры серии LM от LG (www.lge.com). Автономной работы в течение 8-10 ч вполне может хватить на 3-4 дня похода, если включать компьютер на час-полтора в день – современные Li-Ion-аккумуляторы обладают слабым саморазрядом, но все же он имеет место быть, и растянуть удовольствие на 10 суток не удастся.



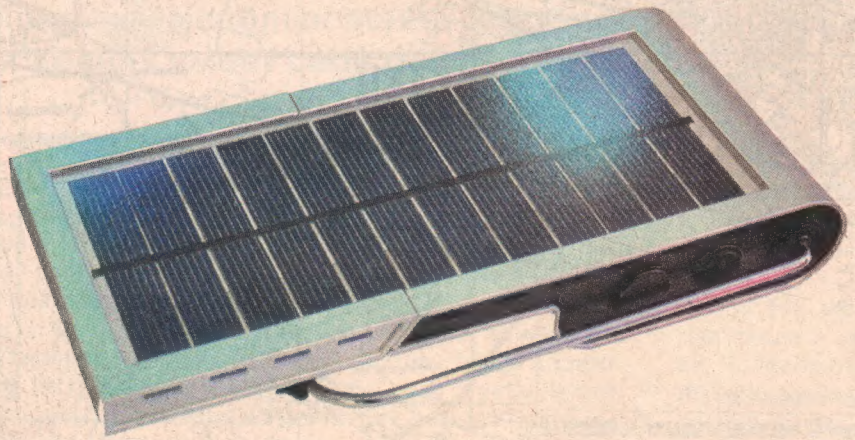
К альтернативным источникам энергии для ноутбуков можно отнести солнечную батарею SCD-12, предлагаемую российской компанией «Информационная индустрия» (www.informind.ru). В сложенном виде устройство представляет собой обычный кейс, а в раскрытом – вполне обеспечит зарядку батарей компьютера в солнечный день. В пасмурную погоду можно использовать механическое зарядное устройство StepCharger американской компании AladdinPower (www.aladdinpower.com), преобразующее мускульную силу ног в электроэнергию (для сотовых телефонов существует ручная версия – HandHeld Unit) стоит она порядка 150 $.

Полностью независимым от розетки ноутбук могут сделать разрабатываемые сегодня несколькими компьютерными фирмами топливные элементы: для перезарядки в них достаточно залить очередную порцию топлива.

ВНЕШНЯЯ СРЕДА

Наибольшую опасность для ноутбука на открытом воздухе представляют пыль и влага, нарушающие контакты, или, наоборот, изоляцию в электронных схемах. Кроме того, при активном использовании вне помещения и постоянном движении повышается вероятность механических повреждений – от поломок корпуса и уязвимого ЖК-дисплея до отказов жесткого диска под воздействием сильных ударов и вибрации. Если путешествие сопровождается подобными опасностями, лучше всего взять с собой так называемый защищенный ноутбук, например Panasonic TOUGHBOOK CF-27, специальный девайс для путешествий. Но главное, он имеет влагопылезащищенную клавиатуру, прочный корпус из специального сплава и амортизатор жесткого диска.

Если опасность повреждений особенно высока, можно выбрать ноутбук американской фирмы Rugged Notebooks (www.ruggednotebooks.com). Эта компания выпускает мобильную электронную технику для армии и спецподразделений. Ноутбуки фирмы имеют магний-алюминиевые корпуса, а жидкость, пролитая на клавиатуру ее новой модели Hawk, вытекает через специальные отверстия, не причиняя вреда.



Существенной проблемой для эксплуатации ноутбука на открытом воздухе может стать сильное отличие окружающей температуры от комнатной. В жару плавится пластик корпуса и дисплея, в холод замерзают жидкие кристаллы, нарушается работа жесткого диска и падает емкость аккумуляторов. Модели Rugged Notebook nr3600 перепа-

ды температур нипочем. Она сохраняет работоспособность в интервале от – 23 до + 60°C. Причем для низких температур предусмотрена даже система подогрева винчестера. В выключенном же состоянии ноутбуку не страшны температуры от – 55 до + 75°C. Для обычного (незащищенного) ноутбука эти параметры гораздо скромнее, и, отправляясь с ним в путешествие, лучше выяснить безопасный интервал температур заранее.

ВЫВОД

Использовать современные ноутбуки во время походов и путешествий для работы и развлечений можно, и вполне оправданно. Конечно, в походе ноутбук подвергается массе опасностей, и, если нет особых требований, лучше брать с собой недорогой ноутбук. Однако при действительной необходимости иметь с собой мобильный компьютер при жестких внешних условиях, возможно, стоит выбрать защищенный вариант – он дороже, но компьютер другого класса может вообще отказать. Главное, постараться, насколько возможно, предусмотреть трудности будущего путешествия и реально оценить потребность в мобильном компьютере. После этого почти для любых условий можно выбрать подходящую модель ноутбука и дополнительные устройства к нему. Тогда ваш электронный друг вас не подведет.

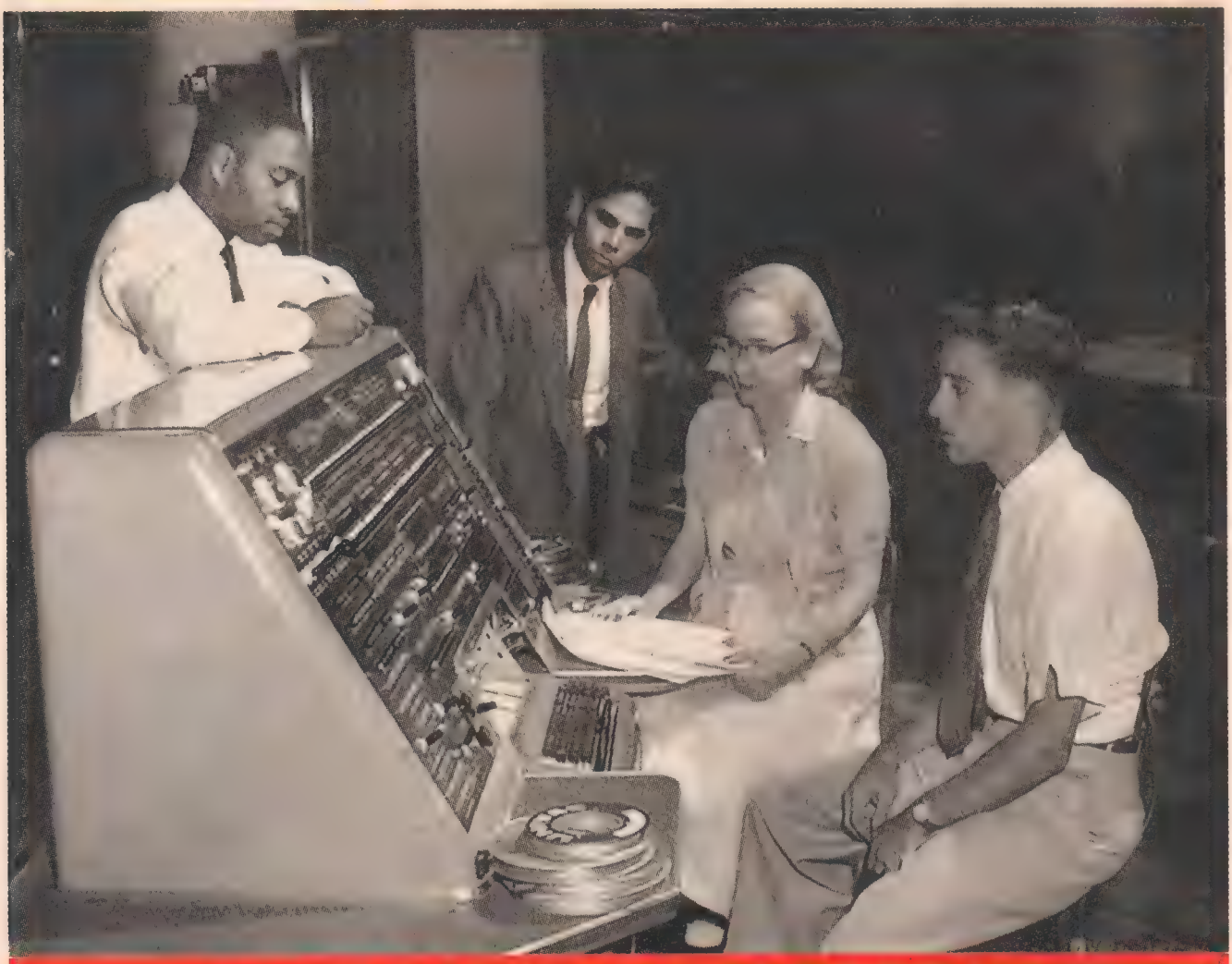
GPRS – МОБИЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ

По сотовому телефону, как и по обычной проводной линии, можно организовать выход в Интернет. Но оплачивать это соединение приходится по тарифам сотовой связи. Этих ограничений лишена надстройка над сетями GSM, так называемая служба пакетной радиопередачи данных (General Packet Radio Service) – GPRS. Для передачи данных решение использует незанятые в текущий момент телефонными вызовами каналы сотовой связи. Причем одновременно могут использоваться несколько каналов, что значительно ускоряет трафик и позволяет организовать систему оплаты доступа не по времени, а по количеству полученной/переданной информации.

Для работы в сети GPRS необходимо иметь телефон, поддерживающий эту технологию и компьютер, к которому можно подключить телефон через COM или USB-интерфейс, ИК-порт или Bluetooth. Для ноутбуков существуют интегрированные GPRS-модемы. Если телефон находится в зоне покрытия GSM/GPRS оператора, и абонент подписан на эту услугу, то нет никаких препятствий к использованию по-настоящему мобильного Интернета.

Кравченко

Демо-версии программ для мобильной навигации вы можете найти на нашем диске.



НАША БАБУШКА – АДМИРАЛ

Когда я поближе познакомился с историей жизни контр-адмирала ВМФ США, «матери компьютера», «бабушки КОБОЛа», «королевы программного обеспечения», несравненной Грейс Брюстер Мюррей Хоппер, мне оставалось лишь удивляться тому, что никто из наших внимательных читателей до сих пор не потребовал от нас подробнейшего жизнеописания этой потрясающей женщины. Вне всяких сомнений, сия особа заслуживает здоровенного нерушимого изваяния на компьютерном Олимпе, рядом с которым, как средство борьбы с чрезмерной пафосностью, будет соседствовать малюсенький монументик вредоносному насекомому, ибо, согласно легенде, именно старушка Грейс засушила первого компьютерного жука (более известного под ковбойской кличкой – Bug).

Опасаясь сквозняков, страховой агент Уолтер Флетчер Мюррей плотно прикрыл за доктором входную дверь. Все прошло благополучно. Всего за пару часов его маленькая Мэри родила крохотную девочку, и сейчас они обе спали. Теперь им удастся вместе встретить Рождество, не замирая в сомнениях «не пора ли звать врача?». «Все будет хорошо, все будет хорошо», – уговаривал он себя. «Мэри сильная, она такая сильная». Да и дела вроде бы пошли на поправку. Им удалось выкупить небольшую, но уютную квартирку в самом центре Нью-Йорка, и теперь чванливая родня Мэри Рассел должна была наконец заткнуться. Да, она вышла замуж за потомственного страхового агента, а не за «блестящего морского офицера», которого ей сватал ее сумасшедший дедуля, к счастью для американского флота уже ушедший в отставку (пусть даже он и дослужился до адмирала). Безумный 1906 год закончился, теперь Америке будут нужны не вояки, а инженеры, врачи и: (да-да, не смейтесь) и страховые агенты. Хорошо хоть отец Мэри его понимал. А ведь это именно он (хозяин просторного кабинета Главного Инженера города Нью-Йорка) помог им с квартирой. Ничего, придет время и Уолтер за все расплатится. Сполна. Он поднялся наверх, в спальню, и остановился в дверях. Его девочки спали. Маленькая изящная Мэри и маленькая изящная Грейс.

Жизнь наладилась. Мэри родила ему еще одну дочку и сына. Он обзавелся собственной конторой, которая приносила небольшой, но стабильный доход. Теперь летом они могли себе позволить снимать большую дачу в Нью Гэмпшире на берегу озе-

ра, а не торчать в жару в душной городской квартире. Грейс, на правах старшей, верховодила малышней. Уолтер мог часами смотреть, как дети стайкой носились по приусадебной лужайке. После ужина младших укладывали, а Грейс и Мэри, словно подружки, усаживались шить немудреную одежку куклам или вместе разучивали романсы ушедшего столетья. К школе Грейс уже довольно бегло читала (младшие не засыпали без сказки) и сносно могла изобразить на фортепиано с десяток популярных мелодий. Но основные интересы крошки Грейс сосредоточились в технической сфере: дедушкин автомобиль, бабушкины очки, мамины наручные часики, папины часы на цепочке и, наконец, будильники. До будильников было добраться проще простого, поэтому все семь домашних будильников превратились в семь аккуратных холмиков, состоящих из шестеренок, колесиков, валиков, звоночков и прочей волшебной ерунды. Уолтер прощал дочь за детские шалости, она была так похожа на мать.

Вскоре для Грейс начались школьные будни. Десять лет в частной школе для девочек позже вспоминались как «десять лет бессмысленной ссылки». Любимой математике даже в старших классах уделялось не более одного часа в неделю, основными предметами изучения были этика, манеры, домашнее хозяйство, музицирование. Хорошо хоть, что настоящая американская леди должна была быть выносливой как лошадь, поэтому в школе приветствовали занятия физическими играми. И проворная Грейс играла в бейсбол, баскетбол, хоккей на траве, водное поло. А дома, с мамой Мэри, они решали задачки и придумывали головоломки для домашних. Грейс мечтала о поступлении в математический колледж. Что до упрямого Уолтера, то он рассчитывал поскорее выдать шуструю девицу замуж. Смущало лишь то обстоятельство, что в свои шестнадцать она выглядела лет на тринадцать-четырнадцать от силы.

Тогда-то и случилось то, чего Уолтер боялся всю свою жизнь. Однажды вечером Мэри, опасаясь сквозняков, поплотнее закрыла дверь за доктором, приходившим к мужу. Диагноз подтвердился – тромбофлебит (бич Мюрреев) прогрессировал. Требовалась немедленная операция. На следующий день Уолтера увезла карета скорой помощи. Вернулся он через полтора месяца: безногим инвалидом. Казалось, в семье поселился живой покойник. Однажды он позвал к себе Грейс. Она знала, отец зовет, чтобы поговорить с ней о вариантах замужества, ведь ему уже было не под силу содержать семью. Она знала и боялась этого разговора. Но неожиданно Уолтер заговорил совершенно о другом, он объявил ей о категорическом решении все свои сбережения вложить в дальнейшее образование детей. По совету матери Грейс выбрала Вассар Колледж, знаменитый своими демократическими традициями и высочайшим качеством преподавания точных наук. Первая попытка поступления оказалась неудачной. Грейс провалила ненавистную латынь. Зато, когда она вновь поступала после года упорных занятий, то ее уже были готовы принять сразу на второй курс (что, впрочем, не соответствовало строгим правилам колледжа).

Грейс закончила колледж в 1928 году. В дипломе значилось «бакалавр математики». Кроме того, она получила почетный диплом старейшего академического общества Фи Бета Каппа и продолжила образование в Йельском университете. Через два года Мэри и Уолтер, скрепя сердца, благословили брак своей старшей дочери с недоучившимся филологом Винсентом Хоппером. Злые языки сокурсников поговаривали, что бесшабашная крошка Грейс выбрала себе мужа именно из-за фамилии (hopper – блоха, grace hopper – изящная блоха). Еще через пару лет магистр математики Грейс Хоппер возвращается в Вассар Колледж в роли преподавателя (оклад $65 в месяц), продолжая параллельно научную работу. В 1934 она становится первой женщиной, защитившей в Йеле докторскую диссертацию по математике. Перед госпожой Хоппер открывались блестящие перспективы. Бесчисленные конференции, международные семинары, доклады в самых престижных научных заведениях Штатов. Ее признали, ею гордились, с ней были счастливы сотрудничать. Она получила собственную кафедру, стала профессором. Триумфальное академическое шествие «американской Ковалевской» оборвалось в 40-м году. Семейная лодка дала основательную течь, и Грейс, в свойственной для себя манере, нашла парадоксальный ход. Она приняла решение оставить все нажитое добро мужу и поступить на военную службу. Выбрала для этого она далеко не самое подходящее время, человечество втягивалось в очередную всемирную бойню.

Однако даже несомненное героическое прошлое одного из предков Грейс (напоминаю, прадедушка был адмиралом флота) не могло повлиять на военную комиссию. Посудите сами, зачем самой мощной армии в мире тощая (168 см – 47 кг) подслеповатая леди 34 лет с прокуренными легкими и застарелым гастритом, имеющая весьма отдаленное представление о казарме. Но настырная Хоппер не желала сдаваться, в течение трех лет она добивалась специальных решений разнообразных комиссий по своему вопросу и, наконец, в декабре 1943 приняла военную присягу. Она не попала на фронт. После ускоренных кратких курсов в военно-морской академии новоиспеченный младший лейтенант Грейс Мюррей Хоппер была прикомандирована к Интендантскому управлению ВМФ, а первым местом ее службы стало Бюро артиллерийских вычислительных проектов при Гарвардском университете. Грейс была принята на работу в качестве первого программиста знаменитой электромеханической вычислительной машины Марк I (свыше ста кубометров сверкающего металла). Эта штука являла собой чудо инженерной мысли, производившее до трех арифметических действий в секунду и имевшее целых 72 байта оперативки. Профессор (лейтенант) Грейс Хоппер попала в команду профессора (старшего лейтенанта) Говарда Эйкена. Их отношения сложились наилучшим образом с первой же фразы, произнесенной чудаковатым профессором. «Где, черт возьми, вы пропадали?» – возопил Эйкен только что заявившейся для знакомства Хоппер. Все складывалось как нельзя лучше, ее ждали, в ней нуждались, она была на своем месте. Теперь

наша героиня трудилась над сухими баллистическими расчетами и все больше влюблялась в «железного Марка». Вместе они внесли немалый вклад в победу антигитлеровской коалиции.

Война закончилась. Пришла пора мирной жизни. Но Грейс не вернулась к мужу, она оформила официальный развод и сняла скромное холостяцкое жилье неподалеку от Гарвардской компьютерной лаборатории. На свет уже появились Марк II и Марк III, она не могла их бросить. Легенда гласит, что именно там и тогда был отловлен первый «баг». На самом деле имя Грейс Хоппер связывают с «охотой на насекомых» лишь потому, что она любила пересказывать историю «первой удачной охоты» как свою собственную. Насколько мне известно, термин «баг» – мелкая техническая помеха – был введен в научный обиход великим экспериментатором и изобретателем «лампочки Ильича» Томасом Эдисоном. История Грейс про зловредного мотылька, отловленного в недрах «Марка Второго» и засушенного в рабочем журнале, относится к 1947 году. Сие «знаменательное» событие имело место в Военно-морском исследовательском центре в Далгрене (штат Вирджиния), за несколько сотен километров от Гарвардской лаборатории, в которой служила многомудрая инженер-лейтенант Хоппер. Данный факт подтвержден документально, журнал с вклеенным мотыльком до наших дней хранится в Музее американской истории Смитсониана.

Если же говорить об истинных заслугах Грейс Хоппер, то начинать следовало бы с ее вклада в разработку теории автоматизации программистского процесса. Именно она первой начала бескомпромиссную борьбу с кустарщиной в программировании. В обиход было введено понятие «библиотека подпрограмм», которую дотошная Грейс собирала собственноручно, абсорбируя лучшие разработки своих собратьев по ремеслу. Это увлечение госпожа Хоппер оправдывала природной ленью и нежеланием всякий раз мучительно вспоминать «как это уже было когда-то кем-то сделано». Идея, казалось бы, плавала на поверхности, но была безусловно революционной для своего времени. Экономия сил и средств была совершенно очевидной, плюс резко снижалась вероятность допущения случайной ошибки. К тому времени она была одним из ведущих специалистов в корпорации Remington Rand (ранее известной как Eckert-Mauchly, а позже превратившейся в Sperry Rand), владеющей патентами на первые электронно-цифровые компьютеры ENIAC и UNIVAC, эти машины были раз в двадцать производительней всех «Марков», вместе взятых. Грейс давно перешла в категорию «женщин за сорок», когда ею была совершена вторая революция в программировании. Будучи упорной в своем стремлении избавить человечество от необходимости общаться с машиной исключительно на языке кодов, лейтенант Хоппер разработала первую транслирующую программу, которую она назвала «компилятором». Эта программа (известная также как «A-0 compiler») переводила на машинный язык творение «ленивого» программиста, записанное в удобной для обработки и понимания алгебраической и текстовой форме. Во многом благодаря находкам Грейс Хоппер, вскоре появился на свет и первый «дружелюбный» язык программирования, КОБОЛ (COBOL, COmmon Business Oriented Language), до сих пор используемый во многих финансовых приложениях.

В возрасте шестидесяти лет Грейс Хоппер присваивают звание капитана третьего ранга и отправляют на заслуженный отдых. Но уже через год звездно-полосатый флот опомнился и вернул старушку в свои ряды, при этом с ней был подписан «пожизненный контракт». Она была назначена на должность главного системного аналитика американского военно-морского флота. Седовласому «катрангу» Хоппер был выделен отдельный кабинет, который жизнерадостная пенсионерка сразу же украсила настенными часиками, идущими в обратную сторону, и настольной коробкой для хранения документации с шокирующей надписью «personal computer». В ее обязанности входило курирование бесчисленных военных компьютерных программ и преподавание вычислительной математики студентам в форме и в гражданском. Она носилась бешеным метеором из штата в штат с неизменным окурком «лакки-страйк» без фильтра в желтых зубах, сея разумное, доброе, вечное. Студенты любили старушку за образность и способность к умопомрачительной жестикуляции. Ее вещественные призывы к экономии времени и сил вошли в легенду: экономия одной наносекунды иллюстрировалась 30-сантиметровым куском медной проволоки. А однажды раздосадованная нерадивостью младого поколения Грейс приволокла в аудиторию целую микросекунду – трехсотметровую катушку провода. Когда в 1969 году впервые выбирали «человека года» в компьютерном мире США, этого звания практически единогласно была удостоена именно Грейс Хоппер. Не счесть наград, которыми ее осыпали позже, но эта была самой памятной.

Заслуги бабушки перед человечеством были столь очевидны, что вскоре опомнившееся военное начальство утвердило приказ о «присвоении капитану третьего ранга Грейс Хоппер очередного звания капитана второго ранга». Шел 1973 год, Грейс было далеко за шестьдесят и о военной карьере она уже не помышляла. Впрочем генералитету до того понравилось менять погоны на кителе «вечной пенсионерки», что еще через десять лет она дослужилась до командора (капитан первого ранга), а к семидесяти девяти годам стала контр-адмиралом. Президент Рональд Рейган лично пожал морщинистую лапку. Алекс Рассел мог бы гордиться своей

бравой правнучкой. И все же в восьмидесятилетнем возрасте она была окончательно отправлена в отставку. На торжественной церемонии, посвященной этому событию, героический адмирал Леман, цепляя медаль «За отличную службу» на грудь коллеги, трагически произнес «Грейс, где я еще найду человека твоего калибра?!» Но, выйдя в отставку, миссис Хоппер не успокоилась. Она стала Главным консультантом в корпорации Digital Equipment и в этой роли продолжала колесить по миру с популярными лекциями и научными докладами вплоть до последних дней. На одной из злых карикатур, опубликованных в журнале New Yorker, старушка Грейс отказывалась пройти во врата рая до тех пор, пока апостол Петр не обзаведется собственным персональным компьютером. В 91-м очередной президент Штатов, Джордж Буш, вручил ей Национальную медаль за развитие технологий (что-то вроде нашей ленинской/сталинской премии). Ее хоронили на Арлингтонском кладбище, со всеми воинскими почестями, сразу после новогодних празднеств 1992 года. А весной 1996-го на рейде появился сверкающий сталью ракетный фрегат USS Hopper (DUG 70). Старушке бы понравился.

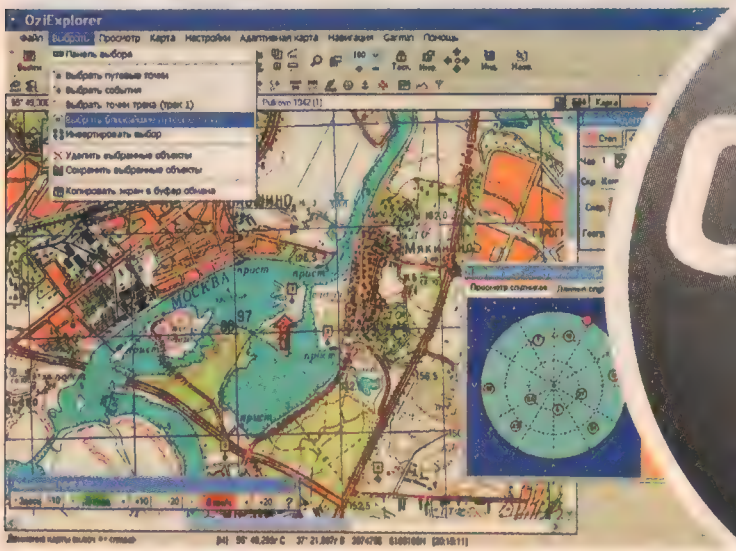
Евгений Финкель
People's History

ЧАРМА – ИГРА ЗУМА

Игра зума «Чарма – Зачарованная Страна» – красочная и забавная аркада для пользователей всех возрастов. Однажды на Волшебную страну, где жили маленькие пушистые зверьки, напал злой колдун и превратил цветущие поля и луга в лаву и камни, а жителей этой страны забрал в рабство. Он хотел выведать у них секрет их волшебной силы. Но маленькие гордые жители не хотели мириться с таким положением вещей и решили сбежать от колдуна в волшебную небесную страну, где они смогли бы жить так же, как и раньше, весело и безмятежно. В игре зуме «Чарма – Зачарованная Страна» тебя ждут приключения в таинственных лесах, на широких полях, среди кипящей лавы, белого снега и пустыни. Переставляй пушистиков, чтобы создать как можно более длинные цепочки из зверьков одного цвета. Скачай игру зуму «Чарма – Зачарованная Страна» и отдыхай абсолютно бесплатно!

OZIEXPLORER 3.95.4N

Интерактивная картографическая система, позволяющая работать с цифровыми картами системы глобального позиционирования (GPS). Используя эти карты, данная программа поможет вам спланировать поездку, расставив пункты назначения, проложив маршруты на экране компьютера. Программа работает с большинством GPS-приемников, отслеживая в реальном времени вашу GPS-позицию.



ВРЕМЯ СПЕШИТЬ. ИСТОРИЯ НИКОЛЬ – ИГРЫ УСПЕХ

Увлекательная игра про успех, в которой тебе предстоит помочь Николь подняться по карьерной лестнице, работая в различных магазинчиках города. Выполнение интересных заданий, а также множества различных головоломок не дадут тебе соскучиться! История Николь, молодой девушки, которая недавно закончила колледж, начинается в лавочке садовых товаров ее бабушки. Помогая бабушке, Николь добилась ошеломительного успеха! Садовая лавочка расцвела, и ветер перемен закрутил Николь вверх по карьерной лестнице! Но личную жизнь, кругозор и спорт Николь также не оставляет без внимания. В ходе игры про успех тебе предстоит вместе с Николь выполнять все новые и новые задания владельцев магазинов, а также разгадывать различные головоломки и загадки! Вперед, к успеху!

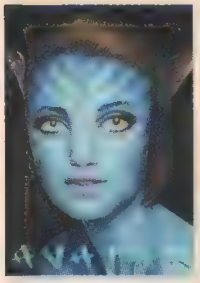
БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ ПО ВРЕМЕНИ!

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP/Vista/7
Процессор 1.2 ГГц или выше
512 Мб оперативной памяти
DirectX 7.0

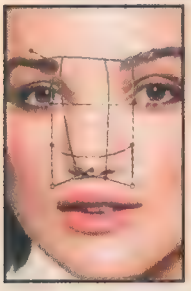
СЕКРЕТЫ PHOTOSHOP

СДЕЛАЙ СВОЙ АВАТАР В ФОТОШОП

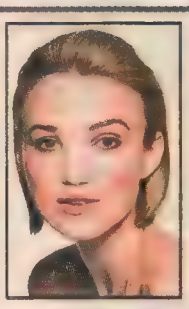


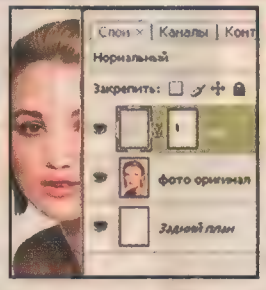
Здравствуйте! В этом уроке я покажу, как сделать Аватар – гибрид человека и жителей планеты Пандоры – На`ви. Для создания Аватара я взяла фото Киры Найтли.

1. Нос у На`ви широкий, особенно между бровями. Выделите с помощью Лассо нос.



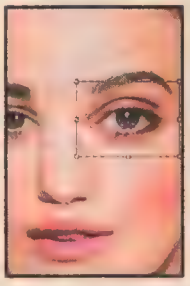
2. Щелкните правой клавишей мыши на выделении и выберите «Скопировать на новый слой».
Редактирование – Трансформирование – Деформация.
У меня осталась еще небольшая горбинка сверху слева, поэтому я деформировала и ее.

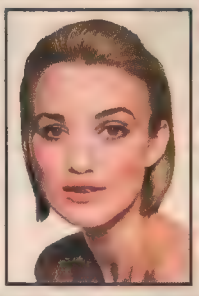




3. Как Вы видите, нос вылезает на глаз. Добавьте слой-маску и мягкой черной кистью уберите лишние участки.

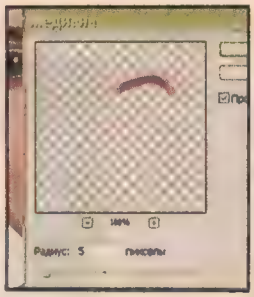
4. Вернитесь на слой Фото. Выделите глаз и «Скопируйте на Новый слой». (При необходимости можете на время скрыть увеличенный нос, нажав на глаз в панели Слоев).
Редактирование – Свободное трансформирование. Удерживая Shift, увеличьте глаз.



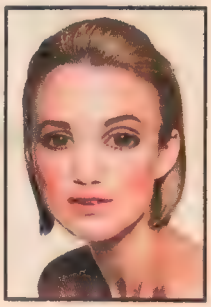


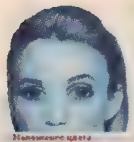
5. Чтобы поставить глаз на нужное место, сделайте Непрозрачность слоя около 60% и сопоставьте зрачок увеличенного глаза с нормальным.

6. Добавьте Слой-маску и уберите лишние участки вокруг глаза.
Выделите внутренний уголок глаза и «Скопируйте на новый слой». С помощью Деформации загните его вниз. Выделите зрачок на слое Глаз, Скопируйте на новый слой.
Фильтр – Искажение – Сферизация 70%.
Сделайте Непрозрачность слоя 60% и поставьте увеличенный зрачок на нужное место.
Добавьте Слой-маску и уберите лишние участки.
Все то же самое проделайте со вторым глазом.



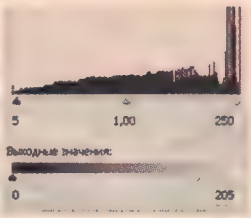
7. Вернитесь на слой Фото. Брови у На`ви и выглядят как гладкие темные линии. Выделите и «Скопируйте на новый слой бровь».
Фильтр – Шум – Медиана.
Добавьте Слой-маску и уберите лишние участки (размытая кожа вокруг бровей).
Брови можно сделать потемней, используя **Затемнитель**.
Все то же самое проделайте со второй бровью.





8. Объедините все слои. Получившийся слой я назвала «Пластика». Дублируйте слой. Я назвала его «Синяя кожа». Добавьте **Стиль слоя – Наложение цвета**. Цвет может варьироваться в зависимости от значального оттенка кожи. Я взяла цвет **28e73**.

Изображение – Коррекция – Уровни.

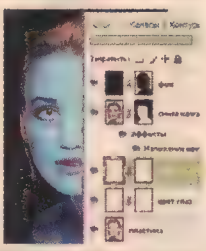


9. Добавьте Слой-маску и уберите синий цвет с глаз, волос и фона. Также я очистила уши, потому что далее их надо будет убрать.
С губами надо поступить так: в Слой-маске черной кистью с небольшой Непрозрачностью (около 30%) очистить все губы. А затем небольшой кистью белого цвета и непрозрачностью около 40% пройтись по внешней линии губ, чтобы сделать ее темней.
Вот так выглядит моя Слой-маска (свою Вы можете увидеть, нажав на нее, удерживая Alt).

10. Создайте Новый слой. Черной кистью зарисуйте фон.

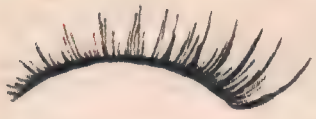
11. Поработаем с глазами.
Вернитесь на слой Пластика, выделите глаза. **Изображение – Коррекция – Обесцветить.**

12. Создайте Новый слой над слоем Пластика.
Зарисуйте радужку **ffda8f** цветом.
Режим наложения **Перекрытие**.
Добавьте Слой-маску и уберите лишние участки.
Дублируйте этот слой и смените Режим наложения на **Мягкий свет**.



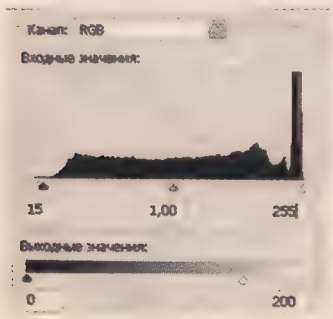
13. Создайте Новый слой.
Кистью очень маленького радиуса (около 4) черного цвета сделайте обводку глаза.
Непрозрачность слоя поставьте 15%.
Создайте Новый слой.
Черной кистью радиуса 1 нарисуйте линии на радужке.
Фильтр – Размытие – Размытие по Гауссу.
Радиус около 0,5. Непрозрачность слоя поставьте 15%.

14. Нужны длинные красивые ресницы.



Используйте готовые кисти. Я взяла вот такие. Создайте Новый слой над слоем Синяя кожа. Нарисуйте одну из ресниц. Измените ее форму с помощью Деформации.
Так же поступите с тремя остальными. Я делала каждую кисть на отдельном слое для удобства.

15. Вернитесь на слой Пластика. Дублируйте этот слой. Выделите глаза и губы и нажмите Delete, чтобы очистить выделенную область. Для получившегося слоя изменим Уровни.



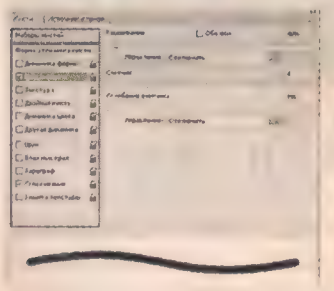
16. Пора изменить уши!
Я вырезала их с фото На`ви.
Уменьшите уши и поставьте их на нужное место, используя **Свободное трансформирование**.
Добавьте Слой-маску и уберите лишние участки. Одно ухо явно слишком светлое, а другое слишком темное. Уровни помогут исправить эту проблему. Также для правого уха я убавила Насыщенность. Розовый цвет уха должен совпадать с цветом губ!

17. Четыре уха – это не эстетично! Поэтому вернемся на слой Пластика (копия) и уберем уши, используя Штамп и Лечащую кисть.

18. Теперь создайте Новый слой над всеми. Возьмите мягкую кисть с Непрозрачностью 10%. Придайте лицу нужные форму, черты и объем, рисуя тени черным цветом, а блики белым. Лицо должно быть немного треугольной формы. Для лучшего эффекта откройте картинку На`ви, смотрите на нее и делайте похоже.

19. Создайте Новый слой над всеми. Кистью маленького диаметра проведите линию на носу, она будет огораживать розовое пятнышко.

20. Вернитесь на слой Синяя кожа и полупрозрачной кистью сотрите нос ниже линии. Цвет носа должен совпадать с цветом губ.

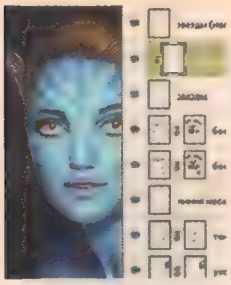


21. Добавим боевую раскраску! Создайте кисть вот с такими настройками (Рассеивание – 40%. Счетчик – 4, Колебание счетчика – 0%). Нарисуйте боевые линии. **Фильтр – Размытие – Размытие по Гауссу**. Радиус около 1.

22. Сотрите лишние фрагменты раскраски. Дублируйте слой Боевая раскраска. **Для нижнего:** Режим наложения, Перекрытие, Непрозрачность 60%. **Для верхнего:** Непрозрачность 20%. Добавьте Слой-маску к каждому слою и обработайте линии. Советую при этом посматривать на фото На`ви.

23. Настало время волшебства и света! Добавим звезд. Создайте Новый слой над всеми. Возьмите Кисть с Жесткостью 90% и маленьким радиусом (у меня 4). Рисуйте звезды! Больше всего их на лбу и носу, но они, как блестки, рассыпаны и по всему телу.

24. Не хватает голубоватого сияния. Можете просто добавить Внешнее свечение, но я предложу другой способ. Дублируйте слой Звезды. Создайте Новый слой между ними. Залейте его любым цветом. Поставьте основной цвет белый, а фоновый **6affff**. **Фильтр – Рендеринг – Волокна**. Все величины поставьте на максимум. **Фильтр – Размытие – Размытие по Гауссу**. Радиус около 4. Уровни. Сдвиньте белый курсор влево, чтобы было больше белых пятен. В итоге Вы должны получить вот это

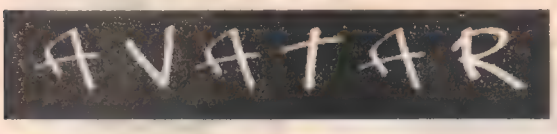


25. Нажмите правой клавишей мыши на слой с Волокнами и выберите «Создать обтравочную маску». Для нижнего слоя Звезды **Фильтр – Размытие – Размытие по Гауссу**. Радиус около 0,5.

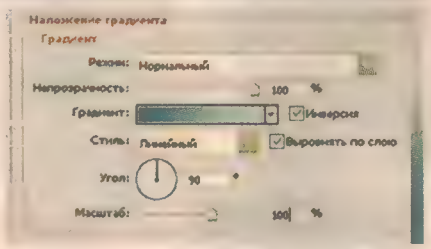
26. Лицо слишком размытое, нужно добавить ему текстуру. Я взяла вот такую (она стандартная).

Фильтр – Шум – Добавить шум. Режим наложения Мягкий свет, Непрозрачность около 30%.
Добавьте Слой-маску и очистите волосы, губы, глаза и т.д.

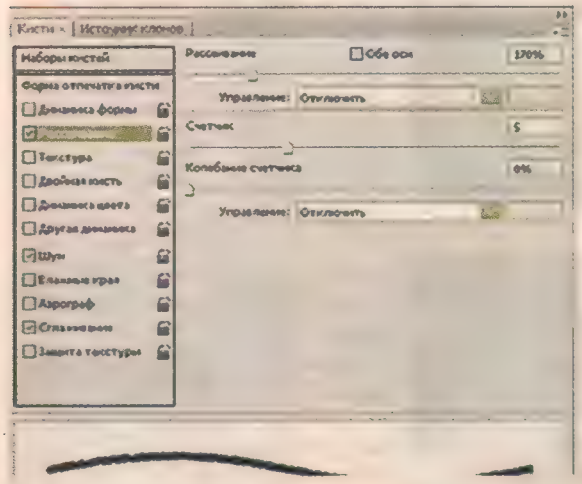
27. Добавим надпись. В новом документе залейте фон черным цветом. Напишите нужный текст. Я взяла шрифт Tagsxtreme, но, может, Вам повезет найти более удачный.



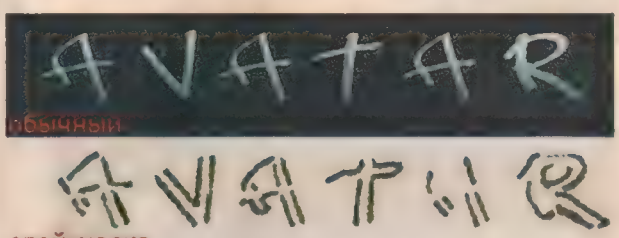
28. Добавим стиль слоя **Наложение градиента** (цвета d9e9eb и 306988).



29. Сделайте вот такие настройки для кисти:

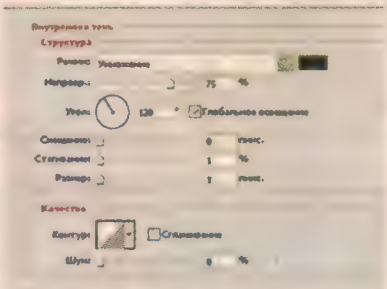


30. Добавьте Слой-маску к слою Текста и пройдитесь этой кистью возле границ текста, чтобы они стали рваными.
(Подсказка: Если удерживать Shift, ставя две точки, то между ними автоматически нарисуется прямая линия)



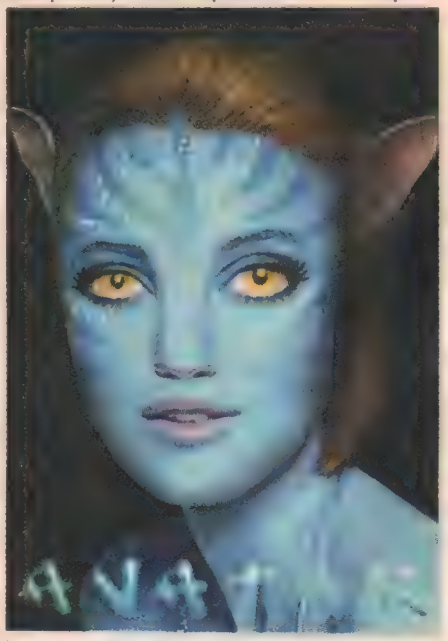
31. Добавьте Стиль слоя Внешнее свечение.

32. Добавьте Стиль слоя Внутренняя тень.



33. Создайте Новый слой.
Кистью белого цвета Жесткость 0% поставьте блики.

34. Осталось склеить все слои (кроме фона!) и скопировать на Аватар.



Автор урока: Потапова Ирина
Данный урок подготовлен для Вас командой сайта http://www.photoshop-master.ru

ПОДПИСАТЬСЯ НА ИЗДАНИЕ

«КЛУБ С КОМПЬЮТЕРОМ НА ТЫ+»

МОЖНО С ПОМОЩЬЮ ЭТОГО КУПОНА

В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ ПОЧТЫ.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ «ПОЧТА РОССИИ»

11527

Федеральное государственное унитарное предприятие «ПОЧТА РОССИИ»

Бланк заказа периодических изданий Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

На газету / журнал: 1 1 5 2 7 (индекс издания)

«КЛУБ

(наименование издания)

С КОМПЬЮТЕРОМ НА ТЫ +» | Количество комплектов

На 2010 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда (почтовый индекс) (адрес)

Кому Фамилия И.О.

Линия отреза

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

На газеты / журналы: 1 1 5 2 7 (индекс издания)

«КЛУБ С КОМПЬЮТЕРОМ НА ТЫ +»

(наименование издания)

стоимость	подписки	руб.	количество комплектов
	каталожная	руб.	
	переадресовки	руб.	

На 2010 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

ПВ | место | литер

(почтовый индекс) Город

Село

Район

Улица

Дом | корпус | квартира

Кому Фамилия И.О.

Телефон

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

С 2009 года стартовал интересный проект компании Интегра-Л под названием «Синяя птица».

«Синяя птица» – это операционная система с открытым исходным кодом на базе достижений крупнейших открытых сообществ GNU, Linux, Debian и Ubuntu. Интегра-Л усовершенствовала предлагаемые этими сообществами решения, для упрощения процедуры типового внедрения, отобрав лучшие технологии, адаптировала их для использования самыми широкими кругами русскоговорящих пользователей. Компания разработчиков поставила себе целью создание дистрибутива, которым могло бы пользоваться все русскоязычное сообщество пользователей, вне зависимости от их подготовки и выполняемых задач. Программист ли вы или дизайнер, любитель компьютерных игр или просто используете компьютер в повседневной жизни для выходов в интернет и просмотра фильмов, решение любых задач доступно вам теперь совершенно бесплатно. Системы с исходным кодом разрабатывались и совершенствовались не одним поколением талантливых программистов, и именно поэтому они так стабильны. Современных людей часто смущает то, что такие операционные системы бесплатны, – «Почему так? Они плохие?». Нет, не плохие просто это системы «народные»,если можно так назвать. Вы ведь не будете платить за песню, которую сочинил народ, так и с этими операционными системами. Достоинство linux перед Windows достаточно велико, ведь linux – стабилен, при правильной настройке и установке не требует антивируса (ведь это совершенно другая система и она не подвержена влиянию вирусов Windows, которые наводнили интернет), любой аналог нужной вам программы вы можете получить всего лишь имея интернет(linux сам найдет вам ее, установит на компьютер),также эта система необычайно производительна и не требует серьезного аппаратного обеспечения вашего компьютера, и главное преимущество – linux и программы с открытым исходным кодом бесплатны!

КОМПАНИЯ ИНТЕГРА-Л ВЫПУСТИЛА ЦЕЛУЮ ЛИНЕЙКУ ДИСТРИБУТИВОВ, СОБРАННЫХ И ПОДГОТОВЛЕННЫХ ДЛЯ КАЖДОГО, КРАТКИЙ ОБЗОР:

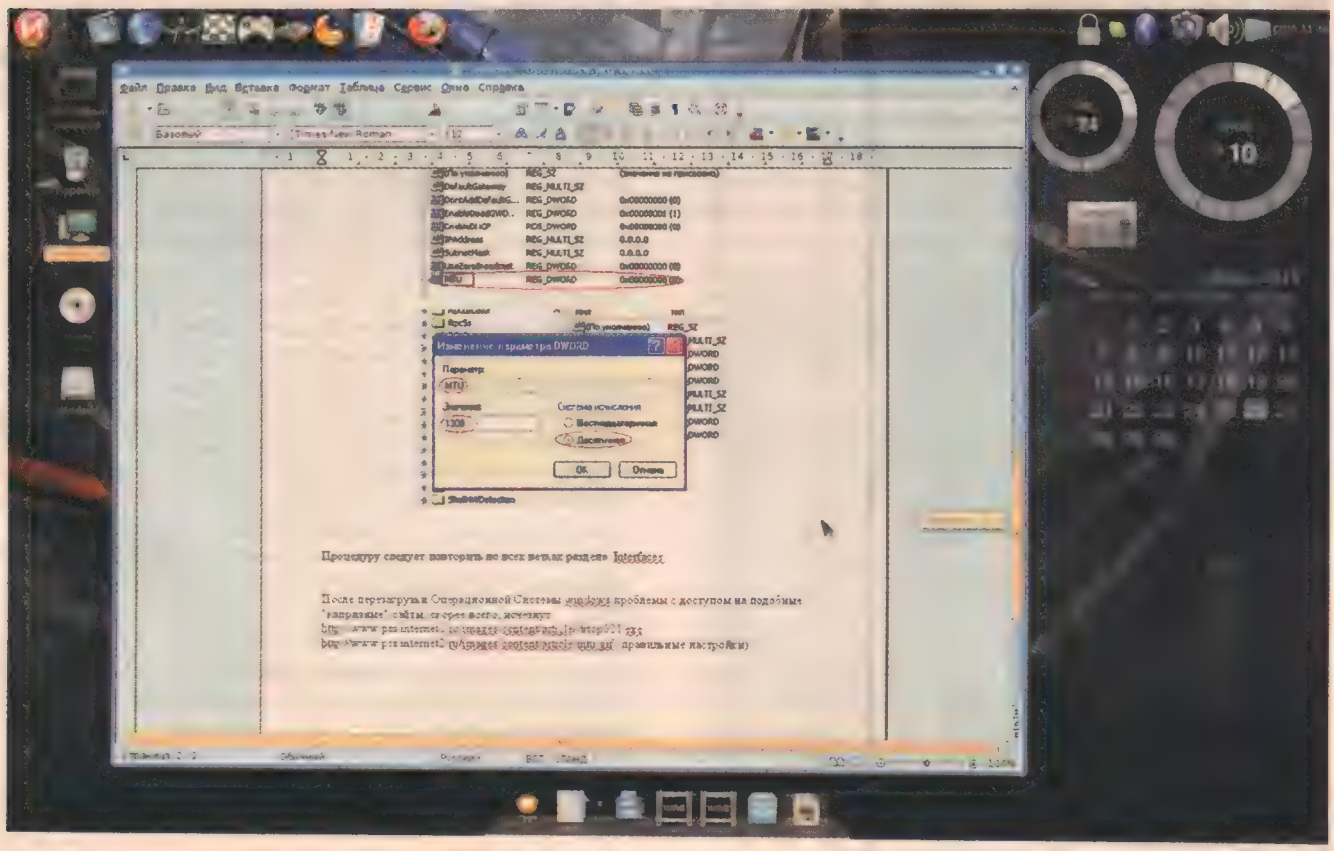
1 «Синяя птица» или Сиалия (лат. Sialia) – это инновационное высокоэффективное решение, объединяющее более 100 прикладн-

ных программ и свободную операционную систему в одном дистрибутиве. Это решение построено по идеологии «все включено», основным преимуществом такого подхода является факт – Вам практически не придется доустанавливать программы, чтобы начать полноценное использование компьютера, ведь наши специалисты потратили уйму своего времени, чтобы сэкономить Ваше. Сиалия основана на доказавшем свою надежность и безопасность ядре Linux, а потому полностью не восприимчива к вредоносным программам, заполонившим системы Windows. Решение обладает впечатляющим интуитивно понятным русскоязычным интерфейсом со множеством запоминающихся 3D эффектов рабочего стола. Платформа является частью инновационного проекта «Синяя птица», и разрабатывается в рамках открытого для всех желающих сообщества. Особенностью большинства свободных программ является факт – использовать программы может каждый, однако устанавливать и настраивать должен специалист. Благодаря реализации проекта «Синяя птица», Вам не потребуется глубоких познаний в области современных информационных технологий для начала использования свободных решений, так как компания Интегра-Л и ее партнеры оказывают полноценную техническую поддержку всех систем, а также дают сопутствующие консультации и обучают эффективным методам работы в системах при внедрении. Одна из основных целей проекта «Синяя птица» – сделать максимально доступными (во всех смыслах) новейшие свободные информационные технологии. Основное преимущество данной платформы – высокая степень интеграции прикладных программ в систему, что позволяет позиционировать ее как логически законченное решение для конкретной задачи – использования в деловых целях.

Специалисты проекта определили наиболее востребованные пользователями программы и включили их в дистрибутивы, снабдив удобной системой поиска, установки и автоматического обновления, освободив пользователя от рутинных обязанностей, упростив и повысив удобство использования компьютера. Предустановка программ в систему сильно упрощает освоение новых версий систем начинающими пользователями.

«Синяя птица» содержит новейшую версию свободного офисного пакета OpenOffice, а также все необходимые программы и кодеки для просмотра и редактирования видео, фотографий и изображений, создания и прослушивания музыки, работы в сети Интернет. Свободная деловая платформа «Синяя птица» совместима с программами и играми для Windows и позволяет использовать их без установки весьма не дешевой операционной системы от Майкрософт, благодаря уникальному проекту WINE. Высокий уровень совместимости позволяет данному решению успешно работать параллельно с Windows и другими ОС на одном компьютере.

2 Искра – это генератор хорошего настроения, позитивное решение, объединяющее множество захватывающих игр различных жанров, богатый набор новейших мультимедиа приложений и свободную операционную систему для персональных компьютеров, в одном дистрибутиве. Система обладает впечатляющим интуитивно понятным русскоязычным интерфейсом со множеством запоминающихся 3D эффектов рабочего стола. Искра является частью инновационного свободного проекта «Синяя птица», и разрабатывается в



рамках открытого для всех желающих сообщества. Помимо увлекательных игровых приложений, система содержит свободный офисный пакет OpenOffice, а также все необходимые программы и кодеки для просмотра и редактирования видео, фотографий и изображений, создания и прослушивания музыки, работы в сети Интернет, работы с архивами и записи дисков. Платформа Искра совместима с играми и другими программами ОС Windows, позволяет использовать их без установки весьма не дешевой операционной системы от Майкрософт, благодаря уникальному проекту WINE. Высокий уровень совместимости, позволяет данному решению успешно работать параллельно с Windows и другими ОС на одном компьютере. Особенностью большинства свободных программ является факт – использовать программы может каждый, однако устанавливать и настраивать должен специалист. Вам не потребуется глубоких познаний в области современных информационных технологий для начала использования этого решения, так как компания Интегра-Л и ее партнеры по проекту оказывают полноценную техническую поддержку всех систем.

Комплекс для Создания Новых Миров (КСоНоМИ) – это мощный высокоэффективный инструмент настоящих волшебников, мастеров своего дела, не имеющий никаких ограничений в возможностях применения. Это уникальное ИТ решение сочетает в себе свободную операционную систему для персональных компьютеров и набор профессиональных программных инструментов для решения различных творческих и инженерных задач в одном дистрибутиве. Система обладает впечатляющим интуитивно понятным русскоязычным интерфейсом со множеством запоминающихся эффектов рабочего стола. КСоНоМи предлагает на Ваш выбор четыре варианта интерфейса, один из них – UNE делает систему чрезвычайно удобным инструментом при использовании на планшетных ПК и мониторах с сенсорным экраном. Эта программная платформа является частью инновационного свободного проекта «Синяя птица», и разрабатывается в рамках открытого для всех желающих сообщества. Решение в первую очередь ориентировано на дизайнеров, инженеров и разработчиков программного обеспечения, однако представители многих смежных с ИТ областью профессий смогут найти в этой системе множество полезных для себя программ. Особенностью большинства свободных программ является факт – использовать программы может каждый, однако устанавливать и настраивать должен специалист. Благодаря реализации проекта «Синяя птица», Вам не потребуется глубоких познаний в области современных информационных технологий для начала использования решений, так как компания Интегра-Л и ее партнеры по проекту оказывают полноценную техническую поддержку всех систем. КСоНоМи совместима с программами и форматами файлов платформы Windows, благодаря проекту WINE, а потому позиционируется как высокоэффективная замена для проприетарной платформы от Майкрософт.

Сервер на основе ВИнтР ***Альтаир*** (парящий орел, арабск.) – это высокоэффективный инструмент автоматизации деловых процессов, на базе свободного программного обеспечения. Решение включает в себя высокопроизводительную операционную систему с надежным ядром Linux, а также набор наиболее востребованных на любом предприятии сервисов и систем, под управлением удобного графического интерфейса Liquid и тонкого клиента. Такой подход к управлению сервером позволяет значительно снизить издержки компании заказчика при внедрении и технической поддержке, а также значительно упростить стандартные задачи администрирования, благодаря мобильному тонкому клиенту, который позволяет руководить работой сервера как в локальной сети, так и через Интернет. Помимо стандартных низкоуровневых сетевых служб в составе сервера присутствуют различные свободные системы управления предприятием, внедрение и эксплуатация которых позволяет существенно повысить эффективность и прозрачность для менеджеров, типовых бизнес-процессов в организации. Для развертывания сервера на базе решения Альтаир не требуется дорогостоящего специализированного оборудования, подойдет и обычный персональный компьютер, а встроенные системы виртуализации позволяют с легкостью масштабировать сервер, а также эффективно совмещать несколько серверов разных программных архитектур на одной аппаратной платформе. В совокупности с доступной технической и юридической поддержкой системы Альтаир нашей компанией и партнерами по проекту, данное решение станет надежным, универсальным и экономически эффективным инструментом автоматизации Вашей компании.

Что говорят разработчики этого проекта: *«Что такое «Синяя птица»? Это идеи и труд тысяч талантливых людей, объединенные одной целью – помочь Вам в работе, сделать Ваш труд и отдых более эффективным, творческим и приятным». – Морсков Максим (автор проекта, основатель компании Интегра-Л) 2009 год.*

Переходить на подобные системы не только выгодно, но и значит идти в ногу со временем.

ПРЕМИЯ ДЛЯ ХАКЕРА

Корпорация Google намерена премировать хакера в размере 20 тысяч долларов, если тому удастся взломать ее браузер – Chrome. Доселе системы безопасности веб-обозревателей конкурентов неоднократно терпели фиаско в борьбе с хакерами.

Попытаться сделать это можно будет 9 марта 2011 года в Ванкувере. Соревнование будет проводиться уже в пятый раз в рамках конференции CanSecWest. Участникам конкурса традиционно предлагается взломать браузеры Internet Explorer от Microsoft, Firefox от Mozilla и Safari от Apple. Победители получают по $15 тысяч за каждый взломанный веб-обозреватель. Chrome участвует в конкурсе с 2009 года и еще ни разу не был взломан.

Денис Тихонов

СМАРТФОН FACEBOOK ПОЯВИТСЯ В ПРОДАЖЕ ЛЕТОМ

Разговоры о «телефоне Facebook» ходят уже давно. Под этим термином обычно подразумевается смартфон, работающий на Android от нескольких производителей, оптимизированный под социальное взаимодействие с помощью Facebook. В интервью TechCrunch в сентябре 2010, Марк Цукерберг рассказал о стратегии компании в сфере мобильных устройств. По словам Цукерберга, они стремятся сделать не просто приложение для смартфонов, а целый «слой», интегрирующийся со всеми функциями и приложениями устройства. Одним из первых партнеров, собирающихся выпустить телефон Facebook, стал британский стартап INQ Mobile. По некоторым данным, HTC тоже ведет работу над своей моделью телефона Facebook.

Сегодня TechCrunch опубликовал первый обзор новой модели, которая скоро поступит в производство. Устройство называется INQ Cloud Touch, и компания уже занимается разработкой модели с qwerty-клавиатурой INQ Cloud Q. Модель работает на Android с оберткой от Facebook, в которой представлены улучшенные функции обычного приложения соцсети. Внешне устройство напоминает белый iPhone, только на главном экране в центре отображается лента новостей из Facebook, а стрелками можно переключаться между обновлениями, фото, видео и статьями, которыми ваши друзья поделились.

Наверху экрана представлены четыре кнопки Facebook: люди, события, уведомления и места. Первая позволяет вам просматривать стены своих самых «активных» друзей (тех, с кем вы больше всего взаимодействуете). Более того, телефон автоматически добавляет всю возможную информацию о ваших друзьях в адресную книгу, так что ваши контакты будут синхронизированы социально.

Кнопка <<События>> добавляет дни рождения друзей, вечеринки и другие события в Google Calendar. <<Уведомления>> представляют собой список, идентичный веб-интерфейсу Facebook. А <<Места>>, соответственно, является аналогом Foursquare. Присутствует и старый Facebook Chat (новая единая система сообщений пока недоступна).

Еще одной важной деталью телефона, не относящейся к Facebook, является музыка. Вместо родного плеера Android компания INQ решила поставить Spotify. Слухи о сотрудничестве INQ и Spotify ходят давно, но в отличие от предполагаемой отдельной модели, Spotify сделали просто встроенной функцией к Cloud Touch. Это, правда, ограничивает зону действия музыкального плеера только Европой, так как в США и России Spotify пока недоступен. По словам INQ, компания планирует запустить модель в продажу по Европе в мае, а затем и в США, если сможет убедить какого-либо из операторов продавать телефон.

Так станет ли INQ Cloud Touch «убийцей iPhone»? Маловероятно, но не в этом его предназначение. Это скорее недорогой смартфон Android для поколения Facebook, и, судя по всему, будет достаточно дешевым для тинейджеров. В зависимости от субсидий операторов, он может стоить в районе $50 с контрактом (или $250 без), но ценовая политика еще не до конца утверждена.

ТЕХНОЛОГИЯ MIRASOL ПРОТИВ TRITON И PIXEL QI

Яркие, четкие и экономичные цветные экраны, сочетающие преимущества «электронной бумаги» и ЖК-панелей, должны появиться на рынке в самое ближайшее время.

Перед выставкой CES 2011, проходившей в начале января, циркулировали упорные слухи о том, что американская компания Qualcomm наконец-то представит предсерийные образцы экранов на основе технологии Mirasol. Ожидалась и презентация нескольких электронных книг и других гаджетов, в которых применялись бы дисплеи Mirasol. Тем не менее на стенде Qualcomm в очередной раз демонстрировался лишь прототип, способный отображать видео с частотой 30 кадров в секунду. Представление же готовых изделий снова отложили, и теперь их ожидают на выставке CeBIT 2011 в марте.

Что же представляет собой технология Mirasol? В ее основе лежит новое поколение так называемых микроэлектромеханических систем (МЭМС или MEMS), в которых на одном кремниевом кристалле размером от 20 мкм до 1 мм объединены микроскопические электронные и механические компоненты.

Самые известные примеры МЭМС – это сопла пьезоэлектрических печатающих головок струйных принтеров и микрозеркальные чипы для DLP-видеопроекторов. Кроме того, уже лет пять, если не дольше, элементы МЭМС встречаются в портативной электронике. Речь идет прежде всего о различных датчиках – гироскопах, датчиках ускорения или угловых скоростей, барометрических датчиках и всевозможных анализаторах среды (например, воздуха или жидкости).

В технологии Mirasol применяется новый тип МЭМС – так называемые интерферометрические модуляторы (IMOD). IMOD представляет собой электромеханическую микросхему, которая состоит из ячеек-пикселей шириной от 10 до 100 мкм, способных принимать одно из двух состояний – закрытое или открытое.

Каждый элемент (или пиксель) IMOD состоит из светоотражающей мембраны, стеклянной основы с тонким слоем полупрозрачной металлической пленки и воздушного зазора между основой и мембраной. В выключенном состоянии мембрана полностью закрывает пиксель, прижимаясь к пленке. При подаче напряжения мембрана перемещается на за-

данное расстояние от основы. Цвет пикселя зависит от величины воздушного зазора: самый маленький зазор дает синий цвет, чуть больший – зеленый, максимальный – красный. Полностью закрытый пиксель кажется черным.

Цвета формируются за счет интерференции цветовых волн. В природе это явление можно наблюдать, например, в виде радужных цветовых пятен на мыльном пузыре или поверхности бензина, на павлиньих перьях и ракушках, на крыльях различных насекомых, например бабочек (не зря в рекламе Mirasol часто фигурируют изображения бабочек).

Несмотря на принципиальную разницу в способе формирования изображения, экраны Mirasol похожи на «электронную бумагу» сразу по двум параметрам. Во-первых, они потребляют электрический ток только при создании картинки. Во-вторых, просмотр изображения возможен только в отраженном свете.

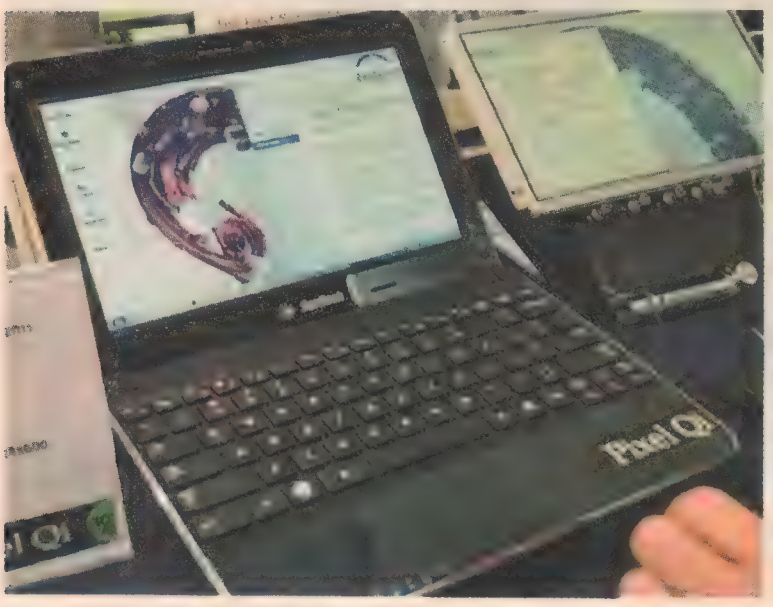
Сочетание этих качеств означает высокую экономичность, поэтому такие дисплеи прекрасно подходят для электронных книг. Они совершенно не «слепнут» на солнце – наоборот, на ярком свету изображение видно лучше, чем при слабом освещении.

Однако в отличие от электронных чернил, по времени отклика Mirasol последнего поколения не усту-

пает жидким кристаллам, что позволяет применять ее и для просмотра видео или анимации. Такие дисплеи можно применять не только в электронных книгах, но и в планшетах, медиаплеерах или, к примеру, цифровых фоторамках.

Отсутствие встроенной подсветки все же несколько ограничивает применение Mirasol. К примеру, такой экран вряд ли получит распространение в смартфонах, которые нередко приходится использовать и в полной темноте. Правда, дисплеи Mirasol вполне могут устанавливаться в мобильники с особо длительным временем автономной работы (уже существуют прототипы таких трубок).

В августе 2010 года компания Qualcomm (или, точнее, ее дочерняя фирма Qualcomm MEMS Technologies) объявила о намерении построить на Тайване завод для выпуска дисплеев Mirasol. В предприятие планируют вложить около миллиарда долларов. Основным видом продукции станут экраны с небольшой диагональю (предположительно 5,7 дюйма, или 14,5 см) для электронных книг и навигаторов. По некоторым данным, монтаж оборудования должен начаться в октябре 2011 года. При этом у Qualcomm уже есть фабрика, способная выпускать дисплеи Mirasol, – завод 4.5G, принадлежащий SolLink, совместному предприятию с Foxlink. Этот завод, открытый в апреле 2010 года, также рассчитан на выпуск экранов с диагональю 5,7 дюйма разрешением XGA (1024x768 пикселей).



СОПЕРНИКИ MIRASOL

Компания E Ink в ноябре 2010 года объявила о разработке новой технологии цветных дисплеев под названием Triton. По сравнению с Mirasol она выглядит довольно бледно: поддержка всего 4096 цветовых оттенков и шестнадцати оттенков серого, время отклика от 240 до 980 мс. Иными словами, ни цветового великолепия журнального «глянца», ни просмотра видео на Triton не будет. Среди прочих характеристик – контрастность 10:1 и возможность изготовления панелей с диагональю от 2 до 12 дюймов.

Чем же E Ink рассчитывает привлечь покупателей? Скорее всего, дешевизной. Первые серийные ридеры на основе Mirasol вряд ли смогут похвастаться гуманной ценой, а, например, китайская компания Hanvon уже в марте готова начать продажу электронных книг eReader с цветными экранами Triton за 440 долларов (а скорее всего, намного дешевле). Причем это будет довольно большое устройство с экраном 9,68 дюйма, поддержкой Wi-Fi и опциональным модулем сотовой связи 3G.

Pixel Qi – еще одна любопытная технология подобного рода. Экран, изготовленный по технологии Pixel Qi, представляет собой ЖК-дисплей с тремя светофильтрами и специальной отражающей подложкой, в которой проделаны отверстия для субпикселей.

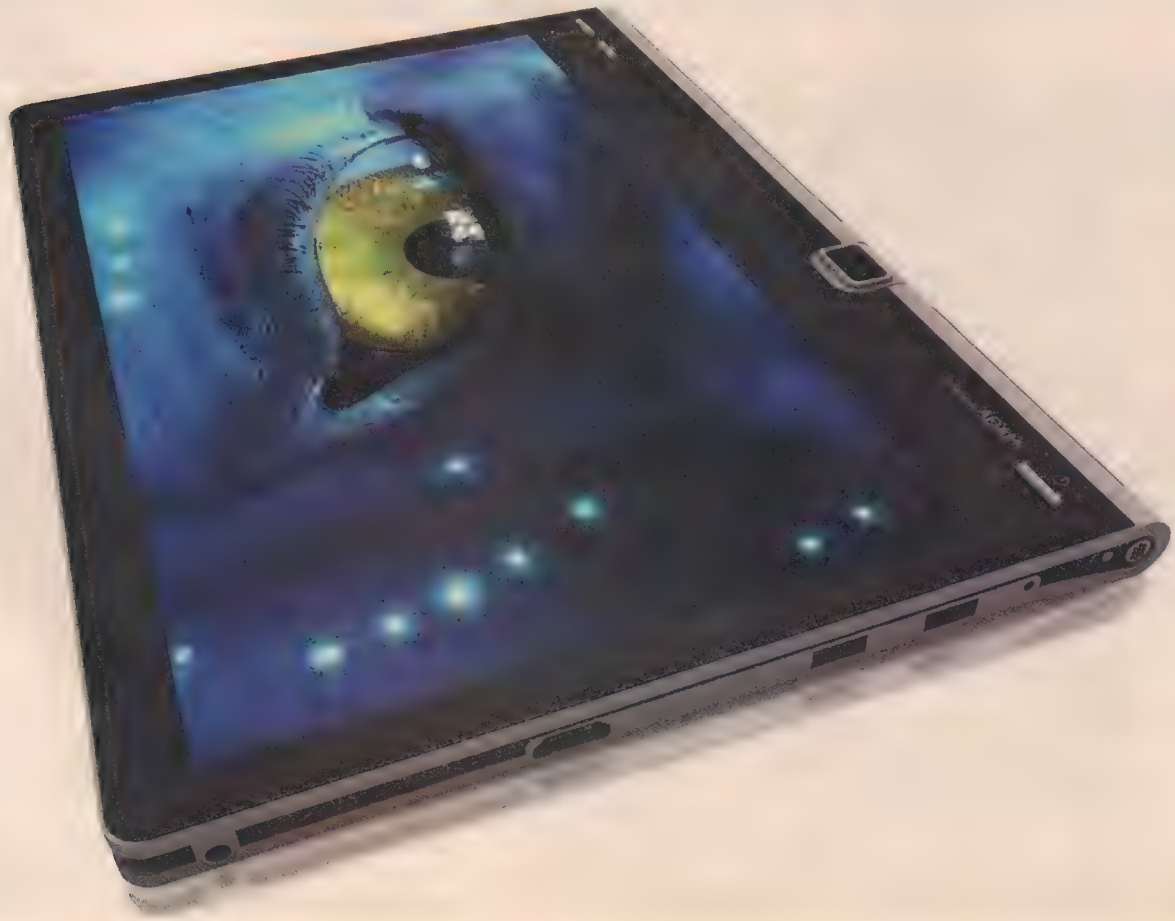
При включенной подсветке часть светового потока поглощается отражающим покрытием, часть – светофильтрами и часть – самой жидкокристаллической панелью. Но если выключить подсветку, свет будет проходить через ЖК-панель, отражаться от «зеркального» слоя и возвращаться обратно через матрицу, не проходя через светофильтры. В результате в пассивном режиме изображение станет черно-белым, но его физическое разрешение окажется втрое выше, чем у цветного изображения, которое формируется в активном режиме.

Отключение подсветки позволяет снизить энергопотребление экрана на треть и добиться показателя в 50 мВт для шестидюймового экрана. Это вполне сравнимо с энергопотреблением дисплеев на монохромных «электронных чернилах», которые экономят на поддержании статичной картинки, но больше тратят на перерисовку изображения.

Интерес к технологии Mirasol пока гораздо выше, чем к Triton. Хотя прототипы цветных «электронных чернил» путешествуют по выставкам уже несколько лет, их возможности все еще не впечатляют. Что касается Pixel Qi, то такие дисплеи вряд ли стоит считать прямыми конкурентами Mirasol: в цветном режиме они ничем не отличаются от обычных жидкокристаллических. Mirasol же обещает и низкое энергопотребление, и великолепную цветопередачу с низким временем отклика. Неудивительно, что «утку» о том, что на выставке CES 2011 под украинской маркой PocketBook будет представлен цветной ридер на основе Mirasol, подхватила половина интернета. Qualcomm пришлось официально опровергать информацию о таком устройстве. Представители компании справедливо заметили, что если бы оно существовало, то стало бы главным экспонатом на их стенде.

Так или иначе, заранее спорить о том, какая технология победит, – пустое занятие. Устройства на основе Triton, Mirasol и Pixel Qi должны появиться в магазинах в ближайшие месяцы. Тогда и станет ясно, что лучше.

Автор: Олег Нечай



TEST DRIVE UNLIMITED

Вышедшая в марте 2007 года первая часть Test Drive Unlimited приятно удивила поклонников гоночных симуляторов. И, прежде всего, удивление это касалось «социального» аспекта игры.

Игроку предлагалось выбрать не только внешность и тренировочные штаны размера XL, чтобы колесить по улицам ночного города, но приобрести райскую виллу, пару брендовых пиджаков, тусоваться в обществе прекрасных «чикс» и даже, со временем, стать именитым владельцем собственного автопарка. А это, дорогие друзья, уже не шутки.

Как и положено, проект, получивший вполне достойные оценки среди игровой аудитории, имеет право на продолжение. Совсем скоро, 11 февраля, в свет выходит вторая часть Test Drive Unlimited. Локализаторами проекта стали ребята из «1С-СофтКлаб». Вместе с ними мы побывали на райском острове, о котором наслышан весь мир.

Отныне попробовать себя в роли короля дорог нам предстоит на Ибице – легендарном острове любви и денег.

Этот райский уголок был выбран неслучайно – ведь где, как не на Ибице, приятнее всего... окунуться в беззаботную атмосферу роскоши, богатства, дорогих тачек, прекрасных женщин и громких вечеринок? К слову – виртуальный остров выполнен с необыкновенной географической точностью, где даже погодные условия максимально приближены к реальным. Так, если кататься по городу весь день, соревнуясь с другими игроками или просто любуясь видами, можно наблюдать восход солнца, жаркий полдень, глянцевый вечер или бархатную ночь. Главное – не попасть под ливень – первоклассные «заносы» гарантированы!

Между тем, во второй части основной смысл игры остался прежним – гонки на шикарных автомобилях с одной единственной целью – заработать как можно больше все тех же хрустящих, зеленых банкнот. Учитывая современные тенденции игровой индустрии, проект обрел яркую онлайн-окраску. Но это – на сладкое. А пока...

Графика в игре стала на порядок приятнее. На Ибице мы увидим новый доработанный движок со всеми его прелестями. Мир стал ярче, красочнее и интереснее. Физика более реалистичной – та самая смена дня и ночи, о которой говорилось ранее, интересные погодные условия.

И даже несмотря на то, что во второй части вы все же не сможете раскрошить свою навороченную luxurious тачку о ближайший столб, система повреждений отлажена очень и очень неплохо.

Звуковое сопровождение в игре придется по душе всем, как говорится, на вкус и цвет – выбор велик.

А теперь самое время поговорить об автомобилях. В Test Drive Unlimited 2 их стало на порядок больше. Список лицензированных авто достиг отметки в

208 машин, среди которых, конечно же, присутствуют всем известные Audi и Ferrari. И представители менее популярных конюшен, таких как Ascari и Ginetta.

Отметим также тот факт, что теперь для покупки доступны и внедорожники. Тюнинг в игре обрел совершенно новый уровень, открылось множество уникальных возможностей усовершенствования своего железного коня – как с визуальной, так и с технической стороны. Разработчики сообщили об огромном числе наклеек, рисунков, деталей, раскрасок и прочих визуальных пряностей. Однако не обронили ни слова про механическую начинку – видимо, технический тюнинг настолько хорош, что информацию решили не разглашать, дабы повергнуть фанатов в экстаз.

Тратить свои кровные в начале карьеры вам придется исключительно на средства передвижения.

Чем больше вы участвуете в гонках, тем больше денег зарабатываете, а значит можете покупать все новые и новые авто и когда-нибудь раскошелиться на небольшой особняк с прекрасным видом на побережье.

Стоит также отметить, что сразу за руль вас никто не пустит. Для начала необходимо пройти учебную часть и получить соответствующие уровню права. Зарабатывая очки и деньги, участвуя в гонках, вы сами прокладываете себе дорогу к успеху и открываете новые локации на карте. Для самых ленивых, на карте есть уникальная возможность. Вместо того чтобы колесить по всей Ибице в поисках ресторана, сервиса или гонки, можно просто указать место следующей дислокации и, спустя мгновение, оказаться там как ни в чем не бывало.

Захотелось пригласить друзей к себе в особняк на пару коктейлей – запросто. Ребята, в свою очередь, смогут пригласить вас домой, на яхту...или просто прикупить пару новых шмоток в магазине. Главное,

чтобы на вечеринку не пробрался какой-нибудь легавый. Кстати о полиции. За нарушение тут, между прочим, ловят и жестоко наказывают.

Встречи и тусовки – дело десятое. На этом взаимодействие между вами и вашими онлайн-товарищами далеко не заканчивается. В игре существуют так называемые клубы, которые вы сможете создать сами, либо вступить в уже существующий. Цель таких клубов очень проста – состязание между собой. Но не мечтайте, что победить будет так просто, ведь противостоять вам будут не менее опытные и организованные группы игроков. Впрочем, стимул для победы уж очень велик – это доступ к эксклюзивным автомобилям, большинство из которых доступны именно членам клуба.

Отметим также, что на вооружении у каждого клуба будет своя штаб-квартира, где гонщики смогут пообщаться на любые темы, в том числе обсудить прошедшие гонки и подготовиться к грядущим заездам. Для этого в игру включили эмоции и голосовой чат, но простым общением за круглым столом дело не ограничится, друзья смогут прокатиться с вами в одном автомобиле или вовсе стать вашим штурманом во время гонки.

Стоить упомянуть и о немаловажном факторе – игрокам дадут возможность редактировать своего персонажа вдоль и поперек. Так, вы сможете изменить лицо, прическу, одежду, цвет волос и еще огромное множество параметров вашего виртуального «Я».

Отремонтировав свой собственный «фасад», можно приступить и к дому. Каждый сможет обустроить свое жилище так, как ему заблагорассудится. Ограничиваются данные прелести только вашей фантазией.

Гонки с участием игроков стали разнообразнее, помимо стандартных заездов от разработчиков, вы сами сможете создать ивент и выбрать награду за его прохождение. Также за выполнение всевозможных фишек на трассе, таких как заносы и уклон от столкновений, в карман полетят долгожданные очки.

Интересно также, что разработчики предусмотрели вариант гонок для ностальгирующих по первой части игроков – отдельно будет открыта карта той самой, первой версии Test Drive Unlimited.

По всем характеристикам жанра Test Drive Unlimited 2 обещает быть весьма неплохим luxurious продуктом для тех, кто хочет забыть серое небо и немного помечтать о прекрасной жизни. Полюбоваться прекрасными пейзажами и познакомиться с «позолоченными» солнцем кокетками.

Получим ли мы в итоге оригинальный и неповторимый сиквел? Что ж, узнаем совсем скоро.

«ОСАДА ОНЛАЙН»

Представляем на суд геймеров новую игру от студии Quant games! «Осада Онлайн» представляет собой free-to-play фэнтези-ММО… и пожалуйста, не плюйте после этих слов в монитор и не кричите: «только не это, сколько можно клонировать несчастную «линейку» и WoW!». Потому что не перевелись еще в наше время разработчики, которые не идут по уже давным-давно проторенной дорожке, а стараются привнести в жанр что-то новое и интересное.

Начать с того, что «Осада Онлайн» – не привычная всем классическая MMORPG, а скорее стратегия (хотя и к RTS ее не отнесешь). Под ваше командование отдан герой, но его не надо одевать в сверкающие доспехи и снабжать еще более сверкающими мечами, выбитыми из орд несчастных, изрубленных в капусту монстров. Вашим «персонажем», по сути, является замок, а герой – связующее звено между строением и окружающим миром. Замок развивается по известным шаблонам стратегий в реальном времени:

- ✓ накопили ресурсов
- ✓ построили здания
- ✓ построили армию
- ✓ ...
- ✓ ПРОФИТ!

Действие игры происходит в средние века, во времена всевозможных королей артуров и иже с ними, но несмотря на это никаких ушастых эльфов, бородатых гномов и зеленых орков в игре не встречается. Вот на этом-то месте внимательный читатель и должен хитро прищуриться и сказать: «Ага! И какое же это тогда фэнтези?!». И правда, поначалу никаких элементов волшебной сказки в игре не видно: пехота и лучники, баллисты и осадные орудия, замки … Но продолжается эта идиллия до первого выхода игрока в город – тут тебе и сапоги-скороходы, и прокаченные игроки, использующие в качестве ездовых животных все, что движется: начиная от пегасов и мотоциклов, заканчивая Огромными Боевыми Человекоподобными Роботами.

Игра очень компактна – на данный момент ее клиент игры весит всего около 450 мб. Его размер регулярно увеличиваются за счет обновлений, которые скачиваются при запуске игры удобным патчером. Приятно видеть, что проектом занимаются и постоянно добавляют новые предметы и локации, чтобы игроки не заскучали. В наше время далеко не каждый разработчик онлайн-игр может похвастать таким подходом. Но большинство игроков при виде ММО с клиентом такого размера насторожится и будет ожидать либо плоскую браузерную поделку, либо горы

пиксельной крови и аляповатые модельки персонажей и объектов. Но и тут дизайнеры нашли, чем нас удивить! «Осада Онлайн» не может похвастать многополигональными моделькими и навороченными шейдерами всех мастей, зато она радует взор приятной мультяшной стилистикой.

Геймерам старой закалки, возможно, вспомнится игра Bard's Tale с очень похожим стилилем – похожие на бульдогов пузатые пехотинцы-латники, рыцари с твердыми подбородками и шеями толще голов – в общем, выполнено все на уровне и с юмором. Единственная проблема заключается в том, что при выборе персонажа в начале игры мы видим только его портрет, а не модельку целиком. Так что далеко не каждый игрок будет доволен тем, что откроется его взору – например, на портрете мы видим морду брутального мужика, а модель у него – кривоногий толстячок. В принципе, внешний вид персонажа не должен решать вопрос о том, играть в игру или нет, учитывая то, что это стратегия, и основная масса играющих все же не 15-летние школьницы.

Самая увлекательная часть игры – сражениям! В «Осаде Онлайн» используется интересная и мало на что похожая система боев – смесь пошаговой стратегии и казуальных игр. После создания персонажа игрока вводят в курс дела в обучении, рассказывают, что делать на поле боя, и дают попробовать себя в деле. Бои основаны на простой логической схеме – каждый тип юнитов предназначен для сражений против другого типа юнитов. Например, лучники расстреливают легкую пехоту, как тарелочки в тире, с самими лучниками так же непринужденно расправляется баллиста, баллисты же уничтожаются при помощи пехоты – и так далее. Каждый игрок выводит войска на поле боя в том порядке, в каком ему вздумается. Бой заканчивается либо тогда, когда у одного из противников кончаются юниты, либо когда разрушен один из замков. Количество типов войск, используемых во время боя, напрямую зависит от степени прокачки замка: больше башен – больше типов войск. В обучении все это выглядит легко и просто – бои проходят молниеносно, после чего начинающий игрок на крыльях успеха летит к своей первой серьезной битве.

Но счастье заканчивается сразу после обучения. Тут становится заметна главная недоработка создателей игры – обучение слишком поверхностно. Оно включает в себя лишь основы тактики боя и не рассказывает ни о том, какие ресурсы нужны для вывода войск на поле боя, ни о том, как строить здания в замке и добывать ресурсы, ни о параметрах армии... В общем, после прибытия в город есть два варианта развития событий. Либо геймер испугается буйствующей там толпы людей и непонятных выкриков в чате, окончательно запутается со своим замком и ресурсами и бросит игру, либо начнет искать мануалы и будет просиживать за ними, вникая в тонкости игры. Это не очень хорошо, так как игра должна быть развлечением и удовольствием, а не работой и обучением на форумах.

Также стоит упомянуть об интересной системе Орденов – это такие гильдии местного разлива. Тут Ордена делятся не просто на гильдмастера и всех остальных – они выстроены по особой феодальной системе. Все, наверное, помнят со школьных уроков истории фразы типа «Вассал моего вассала – не мой вассал» (а кто-то как раз сейчас проходит) и прочее, что нам всем пытались вдолбить в головы. Например, игрок берет в подчинение пару-тройку своих сотоварищей и становится бароном. Бароны в свою очередь могут объединиться под началом избранного виконта и так далее. Таким образом, в Ордене властью обладает не только батька-атаман, но и его подданные. Из этого же следует, что когда из Ордена кто-то уходит – с ним уходит и вся ватага его подчиненных. Следовательно Орден резко теряет в статусе, так что гильд-мастер лишний раз подумает, прежде чем применять к кому-нибудь карательные меры или обделять честно заработанными плюшками.

Отдельным пунктом в Осаде стоит PvP – так как в игре нет классов, то нет и дисбаланса. В бою все зависит лишь от выбора юнитов и от тактики. Как говорится, живость ума и никакого мошенничества! Также есть зоны свободного ПвП для хардкорных геймеров, которым нечего терять, кроме собственных цепей. После проигрыша в бою игрок теряет часть своих ресурсов либо что-нибудь из предметов, так что думать надо не только во время боя, но и до него – стоит ли, собственно, вообще лезть в драку?

В довершение стоит сказать, что разработчики прислушиваются к высказывания игроков на форуме, а также исправляют замеченные ошибки и довольно часто выпускают дополнения, что в современных free-to-play MMO-играх встретишь нечасто.

Подводя итоги, Осада Онлайн – это живой, интересный и оригинальный проект. Игра рекомендуется к ознакомлению всем тем, кто устал от эльфов 80-го уровня и прочих орков, и хочет испытать новые ощущения в мире онлайн-игр.

Оценки игры:

Графика	75%
Звук	75%
Интересность	90%
Сюжет	75%
Итого	78%

ПОДРОБНОСТИ О BATTLEFIELD 3

Как и было обещано, свежий номер журнала Game Informer вышел с Battlefield 3 на обложке и большим материалом внутри. Как это часто бывает, подписчики быстренько отсканировали материал и выложили в сеть на всеобщее обозрение. Выяснилось очень много интересных деталей. В общем,усаживайтесь поудобней.

Вообще,студия DICE анонсировала игру всего-то неделю назад, но разработка началась еще несколько лет назад. Как признались девелоперы, они просто ждали того момента,когда технологии позволят им воплотить все свои замыслы. Также, в материале говорится,что над Battlefield 3 работало в два раза больше людей,чем над Bad Company 2!

Главным достоинством грядущего суперхита DICE предлагают считать движок Frosbite 2.0. Например, пресловутая разрушаемость благодаря этому инструменту вышла на новый уровень. В Battlefield 3 можно будет разрушить до основания абсолютно любой объект. Причем ломаться здания будут в соответствии со всеми законами физиками. Разработчики хвастаются, что их система разрушаемости может смоделировать уничтожение даже самого высокого небоскреба. Никто не удивится,если в игре нам покажут сцену разрушения города.

Но помимо революционной системы разрушаемости, DICE есть еще чем похвастать. Например, анимация персонажей. Для того чтобы солдаты в игре были максимально похожи своими движениями на реальных людей, разработчики лицензировали у EA Sports систему ANT,которая много лет использовалась компанией в их спортивных симуляторах. Вспомните FIFA 11 – в Battlefield 3 будет примерно такая же анимация, но уже солдат, а не футболеров. В общем, про неуклюжую «плохую компанию» можно забыть.

В журнале также рассказывается о других важных технологических составляющих – звук и освещение. Для того,чтобы добиться максимальной реалистичности звука стреляющего оружия, разработчики съездили на военный полигон, где записали сотни звуков выстрелов на разных расстояниях различных пушек. Были даже не упущены такие звуки,как рев танка и звук летящего вертолета. Над освещением девелоперы решили поработать основательно. Достаточно сказать лишь, что Bad Company 2 уступит Battlefield 3 в этом компоненте очень-очень сильно.

Про геймплей тоже есть некоторые подробности. В игре будет одиночная компания. Многие, конечно, махнут рукой на это детское развлечение,предпочтя взрослые схватки в онлайне, но специально для них DICE заявила,что уготовила отличную историю, во время которой игрок побывает на Ближнем Востоке, в Нью-Йорке, в Париже и вообще сможет повеселиться по полной программе. Это значит,что одиночную компанию стоит пройти. Но то, ради чего вообще затевается эта игра, это, конечно, мультиплеер. И здесь есть радостные неожиданности для ПК-платформы. На консолях смогут одновременно сражаться 24 человека, а на компьютерах аж 64! Вот уж поистине царский подарок. Свое решение DICE объясняет очень просто, мол, проводились опросы, и конольщики заявили,что им вполне хватает и 24 игроков.

Разработчики сократили количество классов до четырех. Они признались,что баланс оттачивать очень трудно, поэтому сокращение классов сократило им время. Будем надеется,что это не испортит игру. Известно,что с помощью карты убитый игрок сможет взглянуть на своего обидчика, а традиционная система командования сохранится в третьей части боевика. Многим интересно, собираются ли разработчики сделать инструментарий для мододелов. Точно известно,что редактор карт не выйдет вмексте с игрой, и вообще,неизвестно,появится ли он. Ясно одно,разработчики будут баловать игроков частыми DLC.

Предложение действует с 01 февраля по 31 марта 2011 г.

ООО «Издательство «Арбуз»
Тел. (831) 275-87-71
Факс (831) 275-98-66
arbuz_robot@mail.ru

АРБУЗ ИЗДАТЕЛЬСТВО

ДОСРОЧНАЯ ПОДПИСКА

НА II ПОЛУГОДИЕ 2011 г.

(по ценам I полугодия 2011 г.)

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **12628**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **11569**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **60164**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **24213**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **99359**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

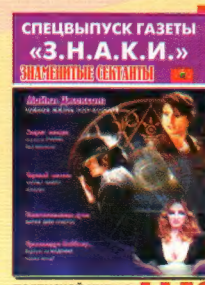
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **75681**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **16529**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **12649**

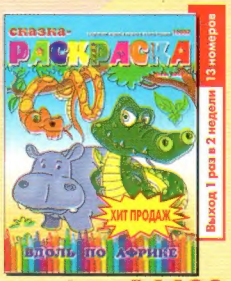


Выход 1 раз в месяц 6 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **11526**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **60166**



Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **16682**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **12650**

Выход 1 раз в месяц 6 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **75737**

Выход 1 раз в 3 недели 9 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **10145**

Выход 1 раз в 2 недели 13 номеров

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ПОЧТА РОССИИ **11535**

РЕАЛЬНАЯ ЭКОНОМИЯ ВАШИХ ДЕНЕГ

4 607118 640270 11003